

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI
SMA N 3 PURWOREJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Amiroh Nur Khayatun
NIM 09204241011

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 17 Juni 2013




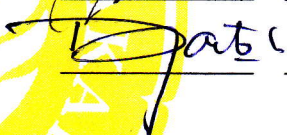
Pembimbing,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.
NIP. 19600202 198803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 05 Juli 2013 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dra. Alice Armini, M.Hum.	Ketua Penguji		19/7-13
Herman, M.Pd.	Sekretaris Penguji		15/7-13
Drs. Rohali, M.Hum.	Penguji I		15/7-2013
Dr. Dwiyanto Djoko P, M.Pd.	Penguji II		15/7-13

Yogyakarta, 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amiroh Nur Khayatun

NIM : 09204241011

Jurusan : Pendidikan bahasa Prancis

Lembaga : Fakultas bahasa dan Seni

Judul Penelitian : Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Bahasa Prancis Siswa XI SMA N 3 Purworejo.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan peneliti, skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sesuai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 17 Juni 2013

Penulis,



Amiroh Nur Khayatun
NIM 09204241011

MOTTO

If you dont like something, change it. If you dont like your job, quit.
Open your mind, arms, and heart to new things and people.

Bertahan hidup artinya selalu siap untuk berubah, karena perubahan adalah jalan menuju kedewasaan. Dan kedewasaaan adl sikap untuk selalu mengembangkan kualitas pribadi tanpa henti.

(Henri Bergson, filsuf Prancis 1859-1941)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

Untuk cahaya penuh kasih sayang & ketulusan, ibuku tercinta

*Untuk kekuatan penuh cinta & tanggungjawab, ayahku, terima kasih atas
semua dukungan, kasih sayang, dan doa yang tulus yang telah kalian berikan
selama ini.*

*Monsieur Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd, terima kasih atas kesabaran
dalam membimbing dan meluangkan waktunya sehingga skripsi ini dapat
terselesaikan.*

Untuk kerja keras & inspirasi, kakak-kakakku tersayang.

Para sahabat dan semua teman-teman, for u all I miss u forever.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk dapat memperoleh gelar sarjana strata satu jurusan Pendidikan Bahasa Prancis.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta serta Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dra. Alice Armini, M. Hum. selaku Kajur Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu dalam proses akademik.
3. Bapak Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan tenaganya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Herman, M.Pd. yang telah memberikan saran, bimbingan, ide-ide dan motivasi untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Rohali, M.Hum. selaku Penasehat Akademik beserta Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya.
6. Ayah dan Ibuku tercinta yang selalu memberikan semangat, membimbingku, baik secara materi maupun doa dan semua yang telah mereka berikan selama ini.

7. Kakak-kakak tersayang (Mas Bisri, Mba Amanah, Mba Fauziah) yang telah membantu segala keperluan dalam mengerjakan skripsi.
8. Para sahabatku tersayang (Mba Denok, Iphie, Azizah, Ita, Enz) yang selalu memberikan semangat dan motivasi, serta kawan-kawan terbaik yang banyak membantu serta memberi dukungan (khususnya Mas Yoyok, Ella, Dewi dan Rachmi) yang selalu siap untuk direpotkan.
9. Teman-teman satu angkatan di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis 2009.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis hanya dapat memohon kepada Allah SWT, semoga limpahan rahmat dan hidayah-Nya tercurah kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Kendatipun demikian penulis merasa banyak kekurangan dan kesalahan dalam bentuk penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik, saran yang bersifat konstruktif, dan untuk itu diucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 17 Juni 2013

Penulis,



Amiroh Nur Khayatun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
EXTRAIT.....	xvi
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II. KAJIAN TEORI.....	 7
A. Deskripsi Teoritik	7
1. Pembelajaran Bahasa Asing.....	7
2. Keterampilan Berbicara	12
3. Penilaian Keterampilan Berbicara	14
4. Teknik Pembelajaran	19

5. Permainan Ular Tangga	22
a. Sejarah Permainan Ular Tangga.....	22
b. Pengertian Permainan Ular Tangga.....	23
c. Manfaat Permainan Ular Tangga	25
d. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga	26
e. Cara Membuat Permainan Ular Tangga.....	30
6. Teknik Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara	43
B. Penelitian Yang Relevan	46
C. Kerangka Pikir	48
D. Pengajuan Hipotesis	50
 BAB III. METODE PENELITIAN	 51
A. Desain Penelitian.....	51
B. Variabel Penelitian	52
C. Subjek Penelitian.....	53
D. Tempat dan Waktu Penelitian	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Instrumen Penelitian	54
1. Penempatan Instrumen	54
2. Kisi-kisi Instrumen.....	58
G. Uji Coba Instrumen.....	59
1. Uji Validitas	59
a. Validitas Isi	59
b. Validitas Konstruk	59
2. Uji Reliabilitas	60
H. Prosedur Penelitian	61
1. Pra Eksperimen	61
2. Pelaksanaan Eksperimen.....	61
3. Pasca Eksperimen.....	62
I. Teknik Analisis Data.....	63

J. Uji Persyaratan Analisis	65
a. Uji Normalitas Sebaran	65
b. Uji Homogenitas Variansi	65
K. Hipotesis Statistik	66
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Deskripsi Hasil Penelitian	68
B. Hasil Uji Coba	68
C. Hasil Penelitian	68
1. Data Tes Awal (<i>Pre-Test</i>)	69
c. Data <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	69
d. Data <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	71
e. Uji-t Antar Kelas Pada saat <i>Pre-test</i>	74
2. Data Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)	74
a. Data <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	74
b. Data <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	77
c. Hasil Uji <i>Post-test</i> Keterampilan Berbicara bahasa Prancis	79
3. Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan	80
D. Pembahasan	81
E. Keterbatasan Penelitian	85
 BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	86
A. Kesimpulan	86
B. Implikasi	86
C. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
DAFTAR LAMAN	92
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penyeoran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis.....	17
Tabel 2. <i>Control Group Pretest-Posttest Design</i>	52
Tabel 3. Kriteria Penyeoran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis.....	55
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes keterampilan Berbicara Bahasa Prancis	58
Tabel 5. Langkah-langkah Pembelajaran.....	62
Tabel 6. Statistik Hasil Penelitian <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	69
Tabel 7. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	70
Tabel 8. Statistik Hasil Penelitian <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	72
Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	73
Tabel 10. Uji-t Tes Awal (<i>Pre-Test</i>)	74
Tabel 11. Statistik Hasil Penelitian <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	75
Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	76
Tabel 13. Statistik Hasil Penelitian <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 15. Hasil uji-t Tes Akhir (<i>Post-Test</i>).....	79
Tabel 16. Hasil perhitungan Bobot Keefektifan	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Papan Permainan Ular Tangga	24
Gambar 2. Hubungan Antar Variabel Penelitian	53
Gambar 3. Hasil Penelitian <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	71
Gambar 4. Hasil Penelitian <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	73
Gambar 5. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	76
Gambar 6. Deskripsi Hasil Penelitian <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Penelitian (Soal Uji Coba, <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>)	93
Lampiran 2 : Daftar Nilai Uji Coba, <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	99
Lampiran 3 : Daftar Hadir Siswa	104
Lampiran 4 : Kriteria Penilaian.....	111
Lampiran 5 : RPP Penelitian	114
Lampiran 6 : Daftar Ujaran <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	144
Lampiran 7 : Foto Penelitian.....	151
Lampiran 8 : Perhitungan Statistik.....	157
Lampiran 9 : Perhitungan <i>Gain Score</i>	170
Lampiran 10 : Surat Pernyataan.....	173
Lampiran 11 : Surat Ijin Penelitian	175
Lampiran 12 : Résumé	180

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA N 3 PURWOREJO

**Oleh :
Amiroh Nur Khayatun
NIM. 09204241011**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis antara peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo yang diajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga dan teknik konvensional. (2) mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan ular tangga pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Data diperoleh melalui skor keterampilan berbicara Bahasa Prancis pada pre-test dan post-test. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi variabel bebas yaitu teknik permainan ular tangga, dan variabel terikat yaitu prestasi berbicara Bahasa Prancis. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo yang terdiri dari 219 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *Simple Random Sampling* dan diperoleh kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol (32 peserta didik) dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen (31 peserta didik). Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk. Sedangkan reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,053 dengan db 61 yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,000 yang berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang positif dan signifikan antara keterampilan berbicara Bahasa Prancis peserta didik yang diajar menggunakan teknik permainan ular tangga dan dengan menggunakan teknik konvensional. Peningkatan nilai keterampilan berbicara kelas eksperimen sebesar 1,52, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 0,39. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan ular tangga lebih efektif daripada teknik konvensional pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

L'EFFICACITÉ DU JEU DE L'OIE POUR AMÉLIORER LES COMPÉTENCES DE LA PRODUCTION ORALE DES LYCÉENS EN DEUXIÈME ANNÉES AU SMA N 3 PURWOREJO

**Par :
Amiroh Nur Khayatun
09204241011**

EXTRAIT

La recherche a pour but de savoir : (1) la différence significative dans les résultats scolaires de la production orale des apprenants en classes XI au SMA N 3 Purworejo qui sont enseignés avec le jeu de l'oie et la technique conventionnel. (2) l'efficacité du jeu de l'oie dans le cours de la compétence de la production orale en classe XI au SMA N 3 Purworejo.

Cette recherche est une recherche d'expérimentale du technique pré-test et post-test. Cette recherche se compose de deux variables ainsi que la variable indépendante et la variable dépendante. La variable indépendante de cette recherche est la technique d'enseignement avec le jeu de l'oie, tandis que la variable dépendante est la réalisation de la production orale. Les sujets dans cette recherche sont les lycéens des classes XI du SMA N 3 Purworejo composés de 219 apprenants. On a choisi les classes avec la méthode *simple random sampling* qui est utilisée dans les classes d'apprentissage suivantes : XI IPA 2, est la classe de contrôle (32 lycéens) et XI IPA 3 est la classe d'expérimentée (31 lycéens). Dans cette recherche, on utilise la validité du contenu et la validité de construction. On emploie la fiabilité est *Alpha Cronbach*. La technique analytique que nous utilisons dans cette recherche est le test-T.

Le résultat de cette recherche montre que le comptage-t de 3,053 du df 61 et tableau-t au niveau de signification 5% est 2,000, c'est-à-dire qu'il y a une différence positive et significative de la performance de la production orale des apprenants qui sont enseignés avec le jeu de l'oie et la technique conventionnel. L'augmentation de la classe d'expérimentale est 1,52 et la classe de contrôle n'est que 0,39. Cela montre que le jeu de l'oie est plus efficace que la technique conventionnel.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Saat ini olah raga sepak bola telah menjadi olah raga yang paling populer di dunia. Sepak bola bukan hanya merupakan sebuah olah raga yang digemari tetapi juga menjadi suatu profesi. Pemain sepak bola yang memperkuat suatu klub merupakan para profesional yang mendapatkan gaji dari klub yang dibelanya. Bahkan gaji dari pemain sepak bola dapat mencapai besaran nominal yang fantastis. Semakin bagus pemain tersebut maka gaji yang diterima pun akan semakin besar.

Seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan bahasa pada olah raga sepak bola mengalami perkembangan. Banyaknya pemakaian bahasa khusus atau register membuat banyak orang yang tidak mengerti tentang register yang digunakan dalam sepak bola, sehingga merasa sulit untuk memahami dari maksud register tersebut. Demikian juga dengan sepak bola Prancis yang telah banyak mengalami perkembangan terutama dalam penggunaan register dalam sepak bola. Dalam sepak bola Prancis terdapat banyak sekali bahasa khusus yang digunakan, bahkan dalam setiap teknik pada sepak bola Prancis memiliki register tersendiri yang berbeda-beda sehingga terdapat bahasa khusus atau register yang beragam dalam sepak bola Prancis.

Banyak sekali register yang digunakan pada olah raga sepak bola Prancis, misalnya untuk pemain terdapat register “*libéro*” yang berarti pemain belakang atau pemain bertahan. Kemudian ada juga istilah yang terdiri atas gabungan kata seperti “*hors-jeu*” yang merupakan gabungan dua kata *hors* (di luar) dan *jeu* (permainan). Istilah *hors-jeu* bukan berarti di luar permainan melainkan istilah pelanggaran pada permainan sepak bola dalam bahasa Prancis atau lebih dikenal dengan kata “*offside*”. Ada juga istilah *L’internationale d’amicale*” (pertandingan persahabatan antar negara) dan istilah “*coupe du monde*” (kompetisi sepak bola tertinggi antar negara yang diikuti oleh 32 negara terbaik di dunia), “*bloque*” (memblok), “*bétonner*” (pertahanan kuat seperti beton). Selain beberapa contoh istilah di atas masih banyak sekali istilah-istilah yang ada dalam sepak bola Prancis. Berikut ini disajikan data kutipan kalimat dari beberapa kata yang disebut di atas.

(1) *le gardien **bloque** ou détourne un tir.*

‘Penjaga gawang berusaha memblok atau membelokkan tembakan.’

(le Coupe du Monde,1998)

(2) ***Bétonner** c’est un evenement quand les attaquant et les demis se replient pour renforcer la defense.*

‘Pertahanan kuat seperti beton terjadi saat para pemain depan dan pemain tengah ikut mundur bertahan untuk membentuk sebuah pertahanan’.

(le Coupe du Monde,1998)

Kata *bloque* dan *bétonner* merupakan kata yang digunakan dalam sepak bola yakni dalam teknik bertahan. Kata seperti *bloque* merupakan contoh istilah dalam sepak bola berbahasa Prancis yang bermakna ‘menahan’ bola yang

dilakukan oleh penjaga gawang. Untuk kata *bétonner* merupakan strategi membentuk ‘pertahanan yang kuat’ bagaikan beton dan biasanya dilakukan oleh seluruh pemain kecuali kiper saat terjadi serangan balik.

Keragaman kata dalam komunitas sepak bola tidak hanya disebabkan oleh para penutur atau pelaku sepak bola yang semakin berkembang, tetapi juga didukung oleh beragam kegiatan interaksi sosial yang terjadi. Dengan kata lain bahasa tidak hanya dipandang sebagai gejala individual, tetapi juga gejala sosial. Perbedaan kata yang melekat pada kata tersebut tentunya mempengaruhi makna yang dibentuk.

Setiap bidang ilmu pengetahuan, pada dasarnya memiliki istilah khusus yang berhubungan dengan bidang ilmu tersebut. Di dalam olah raga sepak bola khususnya di negara Prancis, ditemukan banyak variasi kebahasaan yang dalam bidang sosiolinguistik disebut dengan register. Kata yang digunakan secara umum di luar ruang lingkup sepak bola juga digunakan dalam register sepak bola berbahasa Prancis.

Sebagai contoh :

- 3) ***Haie** de joueurs destinée à faire un obstacle devant les buts au moment du tir d'un coup franc.*
 “pagar hidup (yang dibentuk) oleh para pemain di depan gawang untuk menghalangi tembakan bola dari lawan dalam pertandingan sepak bola”

(Poche-Encyclopedie,1984: 62)

- 4) *Mon père taille une **haie**.*
 “ayah sedang memangkas pagar tanaman”

(Kamus Perancis-Indonesia,2007: 506)

Pada contoh nomor (3) kata *haie* merupakan salah satu bentuk register dalam sepak bola yang bermakna benteng pertahanan para pemain sepak bola di depan gawang untuk menghalangi tendangan bola ke arah gawang. Pada contoh nomor (4) kata *une haie* memiliki arti pagar tanaman. Dari contoh di atas terlihat jelas kata yang terkandung dalam register sepak bola berbahasa Prancis memiliki makna yang berbeda dalam penggunaannya di bidang lain.

Perkembangan sepak bola di Prancis menyebabkan penggunaan register sepak bola semakin berkembang. Oleh karena itu, register yang digunakan dalam sepak bola Prancis layak untuk dijadikan sebagai bahan penelitian. Selain itu untuk dapat lebih mengenalkan kepada masyarakat luas tentang register dan istilah yang digunakan dalam sepak bola Prancis. Alasan peneliti mengangkat tema register sepak bola Prancis ini karena negara Prancis mengalami perkembangan pesat di bidang olah raga sepak bola. Selain itu belum adanya penelitian yang mengkaji tentang register sepak bola bahasa Prancis.

B. Identifikasi Masalah.

Untuk lebih memahami tentang register sepak bola berbahasa Prancis, permasalahan yang perlu dibahas berkaitan dengan analisis bahasa yakni bentuk, makna, dan penggunaan atau fungsi bahasa seperti di bawah ini.

1. Kategori leksikal register sepak bola berbahasa Prancis. Masalah tersebut berkaitan dengan kategori leksikal dari masing-masing register sepak bola berbahasa Prancis, khususnya yang ada di negara Prancis.

2. Makna register sepak bola berbahasa Prancis. Masalah ini berkaitan dengan relasi makna yang terdapat dalam register sepak bola berbahasa Prancis.
3. Fungsi register sepak bola berbahasa Prancis. Masalah tersebut berkaitan dengan fungsi register dan fokus permasalahan merujuk pada penggunaan register yang berupa hal atau maksud yang terdapat dibalik penggunaan register sepak bola berbahasa Prancis.

C. Batasan Masalah.

Berdasarkan pada masalah yang ada dalam register sepak bola berbahasa Prancis, peneliti melakukan pembatasan agar dapat lebih fokus dan teliti. Dalam penelitian ini, masalah-masalah yang akan dibahas yaitu kategori leksikal yang terdapat dalam register sepak bola berbahasa Prancis dan fungsi penggunaan register dalam konteks tuturan tersebut dalam olah raga sepak bola berbahasa Prancis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut .

1. Apa sajakah kategori leksikal register sepak bola berbahasa Prancis ?
2. Bagaimanakah fungsi penggunaan register dalam konteks tuturan pada sepak bola berbahasa Prancis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kategori leksikal register berbahasa Prancis yang digunakan dalam sepak bola Prancis.
2. Mendeskripsikan fungsi penggunaan register dalam konteks tuturan sepak bola berbahasa Prancis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat kita ambil dari penelitian ini ada dua, yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu bahasa pada kajian sosiolinguistik khususnya tentang register sepak bola berbahasa Prancis.

Manfaat secara praktis, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan atau bahkan referensi bagi para peneliti yang akan mengkaji tentang ilmu sosiolinguistik, terutama yang berhubungan dengan masalah register. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai sumber bacaan bagi para pembaca yang tidak terbatas pada kalangan pemerhati sosiolinguistik, tetapi juga pemerhati masalah-masalah di bidang olah raga khususnya sepak bola Prancis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran Bahasa Asing

Bahasa merupakan alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi. Menurut Boeree (2006: 107), bahasa merupakan salah satu hal yang paling menakjubkan yang mampu kita lakukan. Sebagai manusia yang diciptakan Tuhan sebagai makhluk Homo Sapiens, kita adalah satu-satunya makhluk di planet ini yang mempunyai bahasa. Kita “dilahirkan” untuk berbicara dan memahami bahasa.

Dalam berkomunikasi peranan bahasa menjadi dominan. Komunikasi antar individu tidak dapat berlangsung tanpa adanya bahasa. Dalam hal ini Anderson (via Tarigan, 2008: 9) mengemukakan 8 prinsip dasar, yaitu:

- 1) Bahasa adalah suatu sistem
- 2) Bahasa adalah bunyi vokal (bunyi ujaran)
- 3) Bahasa tersusun dari lambang-lambang mana suka (*arbitrary symbols*)
- 4) Setiap bahasa bersifat unik, bersifat khas
- 5) Bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan
- 6) Bahasa adalah alat komunikasi
- 7) Bahasa berhubungan dengan kebudayaan tempatnya berada
- 8) Bahasa itu berubah-ubah

Bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individual maupun kolektif sosial. Secara individual

bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan isi gagasan batin kepada orang lain. Secara kolektif, bahasa merupakan alat untuk berinteraksi dengan seseorang (Pringgawidagda, 2002: 4). Menurut Pringgawidagda (2002: 12), penguasaan berbahasa mempunyai tujuan agar seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Pembelajaran bahasa asing di SMA, SMK dan MA kini semakin beragam, salah satunya adalah pembelajaran bahasa Prancis. Hal ini mempunyai tujuan agar peserta didik mampu bersaing di dunia global yang multi bahasa. Saville-Troive dalam Baihaqie (2009: 13) mendefinisikan bahasa asing sebagai berikut:

A foreign language is one not widely used in the learner's which might be used for future travel or other cross cultural communications situation, or studied as curricular requirement or elective in school, but with not immediate or necessary practical application.

Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa bahasa asing yang diajarkan adalah bukan bahasa baku yang digunakan dalam keseharian. Mempelajari bahasa tersebut hanya untuk beberapa kepentingan seperti digunakan untuk bepergian, komunikasi antar budaya atau hanya sekedar mata pelajaran di sekolah.

Menurut Tagliante (1994: 6),

*“Le français langue étrangère tout simplement le français langue d'apprentissage pour tous ceux qui ont une autre langue que le français comme langue maternelle.
... À l'étranger, surtout depuis les débuts de l'approche communicative, la didactique du FLE, a pu grandir et évoluer en relative liberté. Enseigner le FLE a été et est toujours vécu comme une aventure”.*

Dalam hal ini bermaksud menyampaikan bahwa bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing bagi semua orang yang memiliki bahasa lain selain bahasa Prancis sebagai bahasa pertama (bahasa ibu). Sehingga untuk mempelajarinya perlu menggunakan beberapa pendekatan. Demikian pula untuk memberikan pelajaran dari pengajar kepada peserta didik.

Selanjutnya Pringgawidagda (2002: 18) memberikan definisi tentang pembelajaran, yakni dimanapun kegiatan belajar itu dilakukan, asalkan proses belajar itu diarahkan pada penguasaan kaidah kebahasaan secara disadari, maka proses tersebut disebut pembelajaran. Jadi pembelajaran bahasa adalah suatu proses dimana peserta didik melakukan kajian kebahasaan sesuai dengan kaidah-kaidah kebahasaan, baik di sekolah maupun di lembaga pengajaran.

Pembelajaran bahasa asing merupakan pendekatan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan bahasa khusus bagi pembelajar (Tarigan, 2009: 55). Lebih lanjut Tarigan (2009: 59), mengemukakan bahwa tujuan utama dalam pengajaran bahasa asing adalah untuk mengembangkan kompetensi para pembelajar dalam menggunakan bahasa selain bahasa yang telah dimilikinya (bahasa ibu).

Pembelajaran bahasa asing telah menjadi kenyataan dan memang sangat dibutuhkan pada era perkembangan sekarang ini. Para ahli pengajaran bahasa berupaya untuk merencanakan metode pengajaran yang serasi untuk memperoleh hasil yang memuaskan. Pengajar ingin memujudkan tujuan supaya pembelajar bahasa asing mempunyai kecakapan dan kemahiran dalam

bahasa tersebut. Tarigan (2009: 110) mengatakan bahwa seseorang dikatakan terampil berbahasa atau mahir berbahasa kalau dia terampil atau mahir menyimak, berbicara, membaca dan menulis dengan bahasa tersebut.

Berlitz (via Brown, 2008: 54) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing haruslah lebih menyerupai pembelajaran bahasa pertama (bahasa ibu) yaitu dengan banyak berinteraksi secara lisan, menggunakan bahasa secara spontan tanpa ada penerjemahan antara bahasa pertama dan bahasa kedua (bahasa asing). Richards dan Rodgers (2001: 12), meringkas prinsip-prinsip Metode Langsung dalam pembelajaran bahasa asing, yaitu :

1. Intruksi di kelas diberikan hanya dalam bahasa yang diajarkan.
2. Hanya kosakata dan kalimat sehari-hari yang diajarkan.
3. Keterampilan komunikasi lisan dibangun secara bertahap dengan cara Tanya jawab antara guru dan peserta didik dalam kelas kecil dan intensif.
4. Tata bahasa diajarkan sambil berjalannya proses pembelajaran.
5. Poin-poin pengajaran baru diperkenalkan secara lisan.
6. Kosakata konkret diajarkan melalui peragaan, objek, gambar; kosakata abstrak diajarkan melalui asosiasi gagasan.
7. Pemahaman bicara dan menyimak diajarkan.
8. Pengucapan dan tata bahasa yang tepat ditekankan.

Brown (2008: 212) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa asing mempunyai hubungan tertentu pada pembelajaran budaya bahasa tersebut. Namun banyak peserta didik dalam mempelajari bahasa asing tidak

mendapatkan pembelajaran tentang norma dan pola budaya dari orang-orang yang berbicara bahasa tersebut. Robinson-Stuart dan Nocon dalam Brown (2008: 213), menyarankan agar para pembelajar bahasa menjalani pembelajaran budaya sebagai sebuah proses, yaitu sebagai sebuah cara mengindra, menafsir, merasa, hidup di dunia ... dan berjumpa. Pembelajaran bahasa kedua melibatkan pemerolehan sebuah identitas kedua dari bahasa tersebut.

Tarigan (2009: 125) mengatakan bahwa pengajar maupun pembelajar sangat menginginkan agar proses pemerolehan bahasa pertama dan bahasa kedua dapat berjalan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, pengajar harus berupaya dalam menggunakan metode pengajaran bahasa yang serasi agar memperoleh hasil yang memuaskan.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa asing adalah suatu proses belajar bahasa ketika seorang pembelajar melakukannya secara sengaja, baik dalam sebuah forum yang formal maupun yang informal dan bahasa yang dipelajari oleh pembelajar bahasa adalah bahasa lain selain bahasa ibu. Belajar bahasa asing bagi peserta didik berarti mempelajari semua aspek bahasa yang satu sama lain merupakan suatu kesatuan. Tujuan dari pembelajaran bahasa asing adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan bahasa asing yang dipelajarinya baik secara lisan maupun tertulis dan dapat menggunakannya dengan baik.

2. Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang menjadi sasaran pembelajar bahasa. Berbicara dimulai dengan aktivitas menyimak. Ada beberapa pengertian tentang keterampilan berbicara yang diungkapkan oleh para ahli. Menurut Tarigan (2008: 3), Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Pada bagian lain (Tarigan, 2008: 16), menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Hal yang sama disampaikan oleh Sastrapratedja (2001: 108) bahwa bicara adalah kombinasi dari ingatan (lewat mendengarkan dan meniru orang lain) dan keahlian psikomotor (gerak mulut dan lidah yang menghasilkan bunyi).

Sedangkan Nurgiyantoro (2010: 399) mengatakan bahwa :

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosa kata yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara.

Dalam kegiatan berbicara diperlukan penguasaan terhadap lambang bunyi baik untuk keperluan menyampaikan maupun menerima gagasan. Lambang yang berupa tanda-tanda visual seperti yang dibutuhkan dalam

kegiatan membaca dan menulis tidak diperlukan. Itulah sebabnya orang buta huruf pun melakukan aktivitas berbicara secara baik.

Keterampilan berbicara menunjang keterampilan bahasa lainnya, yaitu keterampilan menyimak, membaca dan menulis. Menyimak dan membaca merupakan alat untuk menerima komunikasi. Berbicara dan menulis merupakan cara untuk mengekspresikan makna atau arti. Dalam penggunaannya, keempat keterampilan tersebut sering berhubungan satu sama lain.

Tarigan (2008: 8), menyatakan bahwa keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan suatu tindakan tepat untuk menyampaikan kehendak, mengemukakan dan menerima pikiran, mengutarakan atau mengekspresikan perasaan serta menyetujui suatu pendirian atau keyakinan. Sedangkan tujuan utama berbicara menurut Tarigan (2008 : 16) adalah untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain serta menyampaikan maksud tertentu.

Ochs & Winker dalam Tarigan (2008: 16) mengatakan bahwa tujuan dari berbicara adalah sebagai berikut :

- 1) Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*)
- 2) Menjamu dan menghibur (*to entertain*)
- 3) Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*)

Jadi, berbicara mempunyai peranan sangat penting. Melalui berbicara seseorang akan mengungkapkan minat, ide atau gagasan dan keinginannya kepada orang lain. Dengan menggunakan kalimat dan bahasa lisan yang baik sesuai konteks bahasa yang akan digunakan.

Selain menginformasikan sesuatu dan menyampaikan pikiran, dalam pembelajaran keterampilan berbicara peserta didik diharapkan untuk mampu mengajukan pertanyaan kepada lawan bicaranya atau kepada orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Marrow dalam Tagliante (1994 : 37) : “... *ce qui caractérise activité communicative, c’est selon Marrow qu’elle transmet de l’information : cela se produit lorsqu’une personne pose une question à une autre*”, (Par exemple : “*Comment t’appelles-tu ?*”). jika diterjemahkan adalah sebagai berikut : “...karakteristik suatu kegiatan yang komunikatif menurut Marrow, dapat berupa penyampaian informasi yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada lawan bicaranya”, misal : “siapa namamu?”.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu kegiatan berkomunikasi dengan lawan bicara, satu sama lain dapat mengerti isi pembicaraan tersebut dan dapat pula berbagi informasi, serta dapat mengungkapkan perasaan, kehendak dan pendapat dari pikiran masing-masing pihak.

3. Penilaian Keterampilan Berbicara

Dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 10 tahun 2005 mengenai *Standar Nasional Pendidikan* dikemukakan bahwa penilaian adalah suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Informasi berupa hal-hal yang terkait tentang peserta didik yang dapat berwujud skor hasil pengamatan, hasil penugasan, hasil penilaian, dan lain-lain. Jadi, untuk menilai hasil belajar peserta didik, dibutuhkan data-data hasil belajar peserta didik.

Mulyasa (2010: 258) mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar dalam KTSP dapat dilakukan dengan penilaian kelas, tes kemampuan dasar, penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi, *benchmarking*, dan penilaian program.

Nurgiyantoro (2009: 3) mengemukakan bahwa :

Penilaian merupakan suatu kegiatan yang tidak mungkin dipisahkan dari kegiatan pendidikan dan pengajaran secara umum. Semua kegiatan pendidikan yang dilakukan harus selalu diikuti atau disertai dengan kegiatan penilaian. Kegiatan penilaian yang dilakukan tidak semata-mata untuk menilai hasil belajar siswa saja, melainkan juga berbagai faktor yang lain, antara lain kegiatan pengajaran yang dilakukan itu sendiri.

Lebih lanjut Nurgiyantoro (2009: 5) menyatakan bahwa penilaian juga dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan. Tuckman dalam Nurgiyantoro (2009: 5) mengemukakan bahwa penilaian sebagai suatu proses untuk mengetahui (menguji) apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan. Pada hakikatnya, penilaian merupakan suatu proses, proses yang harus dilakukan oleh guru sebagai bagian kegiatan pengajaran. (Nurgiyantoro, 2009: 9).

Tujuan dan fungsi penilaian adalah untuk mengetahui kadar pencapaian tujuan pendidikan dari berbagai kompetensi yang telah ditetapkan, memberikan objektivitas pengamatan terhadap tingkah laku hasil belajar peserta didik, mengetahui kemampuan peserta didik dalam hal-hal tertentu, menentukan layak tidaknya seorang peserta didik dinaikkan ke

tingkat di atasnya atau dinyatakan lulus dan untuk memberikan umpan balik bagi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. (Nurgiyantoro, 2009: 15).

Berdasarkan acuan Cadre Européen Commun de Référence pour l'Apprentissage (CECR), siswa SMA diharapkan memiliki kemampuan berbahasa tingkat A1. Kemampuan berbicara tingkat A1, yaitu :

Je peux communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à m'aider à formuler ce que j'essaie de dire. Je peux poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont j'ai immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions. Je peux utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire mon lieu d'habitation et les gens que je connais. (<http://cecr.blogspot.com/>).

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dikatakan telah memiliki kemampuan berbicara apabila dia mampu berkomunikasi dengan sederhana dengan catatan lawan bicara bersedia mengulangi atau mengungkapkan kembali kalimat-kalimat dengan lebih lambat dan membantu untuk menyampaikan apa yang ingin disampaikan. Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan sederhana mengenai tema sehari-hari atau sesuatu yang segera dibutuhkan serta dapat menjawab mengenai hal-hal tersebut. Peserta didik juga dapat menggunakan ekspresi dan kalimat-kalimat sederhana untuk menggambarkan tempat tinggal dan orang-orang yang dikenal.

Pedoman penilaian tes berbicara yang digunakan dalam penelitian ini adalah kriteria penilaian berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Valette dalam Nurgiyantoro (2010: 415) yang telah disesuaikan dengan standar penilaian keterampilan berbicara bahasa asing.

Tabel 1: **Kriteria Penyeoran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis**

No	Indikator	Kriteria Penyeoran	Skor
1.	Pengucapan (<i>Pronouncation</i>)	➤ Pengucapan sangat buruk, tidak dapat dipahami sama sekali.	1
		➤ Pengucapan sangat sulit dipahami, menghendaki untuk selalu diulang.	2
		➤ Kesulitan dalam pengucapan menyebabkan orang lain mendengarkan dengan seksama dan kadang-kadang menyebabkan kesalahpahaman.	3
		➤ Pengucapan dapat dipahami namun seringkali masih ada ucapan asing/ bahasa daerah.	4
		➤ Pengucapan sudah seperti penutur asli.	5
2.	Tata bahasa (<i>Grammaire</i>)	➤ Kesalahan tata bahasa dan urutan kata yang sangat buruk sehingga tidak dapat dipahami.	1
		➤ Tata bahasa dan urutan kata sulit untuk dipahami sehingga mengganggu komunikasi .	2
		➤ Terjadi lebih dari dua kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata, sehingga dapat menghilangkan makna/ arti.	3
		➤ Hanya terdapat satu kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata namun	4

	➤ Terdapat banyak kesulitan dalam melakukan percakapan, tidak memahami percakapan secara umum.	2
	➤ Memahami percakapan normal dengan baik, namun masih perlu pengulangan.	3
	➤ Memahami percakapan hampir mendekati normal, namun kadang-kadang masih perlu pengulangan	4
	➤ Memahami percakapan tanpa kesulitan sama sekali	5
JUMLAH		25

4. Teknik Pembelajaran

Standar Proses untuk satuan Pendidikan dasar dan Menengah berdasarkan Premendiknas No. 41/2007 menyatakan bahwa proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. (Yusuf & Auliya, 2011: v). Peserta didik diharapkan berpartisipasi aktif serta diberi ruang yang cukup untuk tumbuhnya prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, serta psikologis mereka.

Suatu pembelajaran akan menjadi menarik jika mempunyai unsur motivasi dan permainan yang menyenangkan bagi peserta didik untuk terus diikuti. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri peserta didik. Kalau peserta didik merasa tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan. Hasilnya,

peserta didik akan pasif, jenuh, dan merasa bodoh. Untuk menanganinya, guru memerlukan seni tersendiri dalam pembelajaran. (Suyatno dalam Yusuf & Auliya, 2011: 9).

Keberhasilan dari suatu pengajaran bahasa khususnya dalam mengajarkan bahasa asing, ditentukan oleh pemantapan pada persiapan ketika akan mengajar dan baiknya proses belajar mengajar (PBM). Agar guru dapat menyampaikan proses belajar mengajar (PBM) dengan baik kepada peserta didik, maka sebaiknya guru menggunakan suatu pendekatan, metode dan teknik yang bervariasi selama dalam pembelajaran demi suksesnya proses belajar mengajar (PBM). Pendekatan yang digunakan oleh guru dalam mengajar, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Prancis adalah pendekatan komunikatif. Menurut Azami (2011: 1) “pendekatan komunikatif adalah suatu pendekatan yang berlandaskan pada pemikiran bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa”.

Anthony dalam Pranowo (1996: 62) mengemukakan bahwa pendekatan adalah seperangkat asumsi yang saling berhubungan yang menyangkut sifat bahasa, pengajaran bahasa, dan belajar bahasa. Bahasa adalah seperangkat kaidah yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa.

Menurut Wina (2006: 125), strategi merupakan suatu perencanaan untuk mendapatkan sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan dalam melaksanakan strategi. Istilah lain dari strategi ialah pendekatan (*approach*).

Metode adalah penjabaran dari pendekatan. Metode mengacu pada pengertian langkah-langkah secara prosedural dalam mengolah kegiatan belajar mengajar (KBM), Pringgawidagda (2002: 58). Menurut Wina (2006: 145), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Pengajar berperan penting menentukan metode yang baik dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran khususnya bahasa Prancis tentunya pengajar harus cermat dalam memilih metode agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan tercapai.

Setelah mengetahui metode yang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, pengajar meneruskan langkah dengan memilih teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. (Sanjaya, 2006: 125). Teknik (*technique*) mengacu pada pengertian implementasi kegiatan belajar mengajar (KBM). Teknik bersifat implementasional, individual, dan situasional. Teknik ini mengacu pada cara guru melaksanakan proses belajar mengajar, baik didalam maupun luar kelas. (Pringgawidagda, 2002: 58).

Teknik merupakan usaha nyata yang diterapkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Parera (1993: 148), teknik adalah usaha pemenuhan metode dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa di dalam kelas. Teknik merupakan suatu kecerdikan (yang baik), satu siasat atau ikhtiar yang dipergunakan untuk memenuhi tujuan secara langsung. Teknik bergantung

pada guru, kebolehan pribadi dan komposisi kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik merupakan suatu strategi untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran bahasa tersebut.

Menurut Akhmad Sudrajat (wordpress.com) teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah peserta didik relatif yang banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknik akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas dengan peserta didiknya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang peserta didiknya tergolong aktif dengan kelas yang peserta didiknya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

5. Permainan Ular Tangga

a. Sejarah Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga dalam bahasa Inggris disebut “*snake and ladder*”. Permainan ini adalah salah satu permainan jaman dulu. Permainan ini berupa kotak berisi berbagai gambar dengan sebagian gambar satu dengan yang lain dihubungkan dengan menggunakan gambar tangga atau gambar ular. Permainan ular tangga pada awalnya berkembang di negara India dengan sebutan *Loksha Patamu*, sebelum abad ke 16. Pada awalnya permainan ini dikembangkan menggunakan

dasar agama hindu sebagai bentuk pengajaran moral dan agama pada anak-anak. (Ranee, 2004: 3).

Menurut Olfix (2012 : 1). “*This ancient race game, like Parichi originated in India. The game still exists in the West and in India*”. Kalimat tersebut dapat diartikan bahwa ini permainan kuno, seperti *Parichi* yang berasal dari India dan masih ada di negara barat dan India.

Permainan ular tangga sekarang ini dalam dunia permainan anak-anak merupakan permainan yang sudah langka dimainkan. Permainan anak-anak yang lebih modern banyak tersaji di sekitar anak pada masa sekarang ini. Permainan ular tangga keberadaannya saat ini merupakan permainan yang susah ditemukan. Permainan ular tangga dilihat dari segi edukasi merupakan permainan yang memiliki nilai-nilai pendidikan yang tinggi. Banyak hal yang bisa didapatkan anak melalui bermain permainan ular tangga. Pengetahuan didapatkan dalam permainan ini dari muatan gambar dan aktivitas yang ada. Nilai-nilai kehidupan yang bisa didapatkan dalam permainan ini adalah nilai suportivitas, kejujuran, kebersamaan, toleransi, ketelitian, kedisiplinan, dan sebagainya. *The game has an unwritten message*, baik pesan moral maupun pesan semangat dalam kehidupan (James, 2009: 1).

b. Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Janah (http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga), ular tangga merupakan permainan anak-anak yang berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam

kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Gambar 1 merupakan salah satu contoh papan permainan ular tangga :



Gambar 1 : Contoh Papan Permainan Ular Tangga

Menurut Janah (<http://arinil.wordpress.com/2009>) tidak ada bentuk standar dari papan permainan ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain memulai permainan dengan meletakkan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak sudut kiri bawah), kemudian secara bergiliran pemain melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika bidak pemain berhenti di ujung bawah sebuah tangga, bidak tersebut dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila bidak berhenti di kotak dengan gambar ekor ular, maka mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular.

Pemenang adalah pemain yang bidaknya mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu yang dilempar, mereka mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu. Jika tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu. Tujuan pemain adalah bagaimana mencapai kotak nomor 100 secepat mungkin.

Permainan sederhana namun mengasyikkan ini tersebar di seluruh dunia dan umumnya memiliki ciri yang sama dengan nama yang umumnya merupakan terjemahan dari kata ular tangga dalam bahasa masing-masing. Dalam bahasa Prancis misalnya dinamakan “*jeu de l’oie*”.

c. Manfaat Permainan Ular tangga

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak (Sudono via Yusuf & Auliya, 2011: 16). Dengan demikian, peserta didik dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya (Suyatno via Yusuf & Auliya, 2011: 16).

Adapun beberapa manfaat dari permainan ular tangga dalam proses pembelajaran ialah sebagai berikut :

- 1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat

- 2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- 3) Mengajak orang terlibat penuh
- 4) Meningkatkan proses belajar
- 5) Membangun kreativitas diri
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman
- 8) Memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar

Dalam situs (www.ayahbunda.co.id) Permainan ular tangga menekankan pada kompetisi menang atau kalah. Manfaat dari permainan ini adalah peserta didik akan belajar mengatasi ketegangan, apakah dia menang atau kalah. Dari permainan ini pula, peserta didik akan tahu bagaimana cara memecahkan masalah, belajar bekerjasama, dan sabar menunggu giliran.

Sedangkan menurut Janah (<http://arinil.wordpress.com/2009>), permainan ular tangga sangat tepat digunakan dalam suatu pembelajaran nilai-nilai kejujuran. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran).

d. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

Menurut Sadiman (2009: 76), menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu :

1. Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang
2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
3. Adanya aturan-aturan main
4. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

Karakteristik suatu permainan dapat dilihat dari segi warna, desain bentuk, dan cara bermainnya. Selain itu permainan mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan antara lain (Sadiman, 2009: 78) :

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
5. Permainan bersifat luwes
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan kekurangan dari permainan (Sadiman, 2009: 81), antara lain :

1. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan, siswa hanya terfokus pada permainan tersebut.

2. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
3. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Terkait dengan pendapat di atas Rahayu (2012: 3) menyebutkan bahwa metode permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari metode permainan ular tangga ialah :

1. Kerjasama kelompok dalam mencapai finish sangat ditekankan.
2. Peserta didik tidak selalu dituntut untuk berpikir, sehingga suasana cenderung menyenangkan.
3. Dengan keberuntungan mengkokok dadu, memberikan motivasi lebih besar pada peserta didik untuk mencapai *finish* (mencapai kemenangan).
4. Memerlukan pengetahuan yang cukup tinggi, karena peserta didik dituntut untuk aktif dalam mencari jawaban sendiri dengan cepat.
5. Dapat memuat pertanyaan dengan berbagai jenis jawaban (tidak hanya sebuah konsep hafalan, tetapi juga hitungan).

Adapun kelemahan dari metode permainan ular tangga, yaitu kurang dapat mengukur kemampuan suatu kelompok, karena kemenangan dipengaruhi oleh adanya keberuntungan (adanya ular dan tangga). Faktor keberuntungan juga tidak dapat menjadi acuan untuk mencapai *finish*. Dalam permainan yang dilakukan secara berkelompok,

hanya dapat diwakili salah satu anggota kelompok untuk menjalankan permainan tersebut dan anggota yang lain hanya menunggu hasil yang didapat. Sehingga anggota kelompok (peserta didik) lain cenderung kurang *respect* dan kurang bersemangat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang kelebihan dan kelemahan permainan ular tangga dapat ditarik kesimpulan yaitu :

a. Kelebihan :

1. Teknik permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Teknik permainan ular tangga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
3. Teknik permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
4. Teknik permainan ular tangga dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari.
5. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
6. Teknik permainan ular tangga dapat merangsang aspek perkembangan kognitif bahasa dan kognitif sosial.

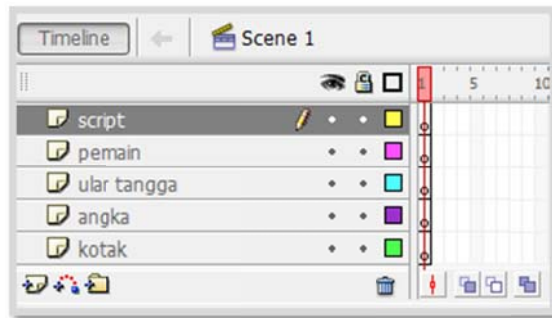
b. Kelemahan :

1. Penggunaan teknik permainan ular tangga dalam proses pembelajaran memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik.
2. Teknik permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
3. Kurangnya perhatian aturan permainan oleh peserta didik dapat menimbulkan keributan.
4. Bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

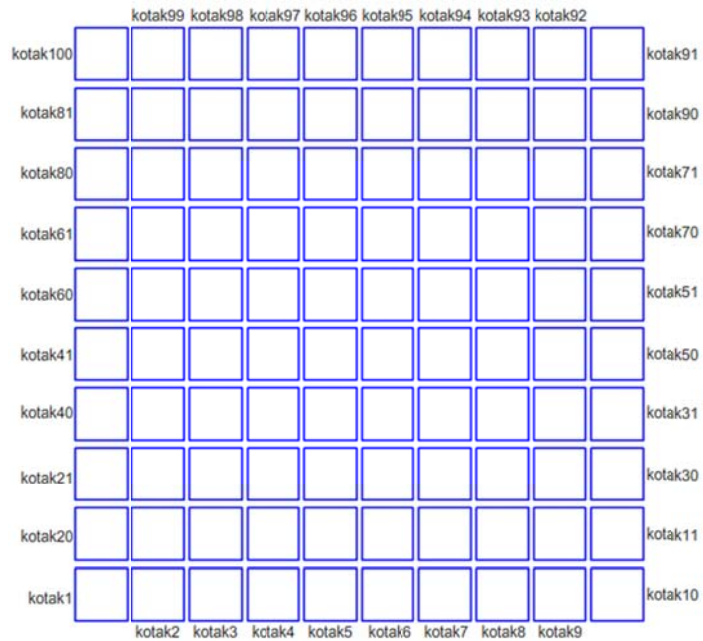
e. Cara membuat Permainan Ular tangga

Ular Tangga adalah jenis permainan di mana pemain menggerakkan karakternya sesuai dengan nilai dadu. Apabila karakter menyentuh tangga bagian bawah maka karakter akan bergerak ke atas sampai ujung bagian atas tangga. Apabila karakter menyentuh kepala ular maka karakter akan turun sampai ekor ular. Dalam hal ini Hengki (2012: 01) akan menunjukkan cara membuat permainan ular tangga untuk dimainkan oleh 2 orang.

1. Buatlah sebuah *flash document*.
2. Klik tombol *Insert Layer* di *timeline* sebanyak 4 kali. Ubah nama masing-masing *layer* berdasarkan urutan paling atas menjadi *script*, pemain, ular tangga, angka, kotak.



3. Klik *frame 1 layer* kotak. Buatlah sebuah persegi di *stage*. Seleksi persegi tersebut dan tekan F8. Pada *panel* yang muncul masukkan kotak sebagai *name* dan *movie clip* sebagai *type* serta pastikan titik *registration*nya berada di tengah-tengah lalu tekan *ok*.
4. Buka *panel library* dengan menekan Ctrl+L pada keyboard. Drag *movie clip* kotak di *panel library* ke *stage* hingga *movie clip* kotak di *stage* berjumlah 100.
5. Klik salah satu kotak dan tekan Ctrl+F3. Pada *panel properties* yang muncul masukkan kotak1 sebagai *instance name*. Klik salah satu kotak lagi dan berikan kotak2 sebagai *instance name*. Lakukan hal ini pada seluruh *movie clip* kotak hingga masing-masing *movie clip* kotak memiliki *instance name*.
6. Letakkan seluruh *movie clip* kotak seperti gambar di bawah ini dan perhatikan *instance name* penempatannya:



7. Klik *frame 1 layer* angka. Buatlah 10 buah *static text* bertuliskan angka dari 1-100 dan tempatkan seperti pada gambar di bawah ini :

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

8. Klik *frame 1 layer* ular tangga. Buatlah 4 buah tangga (gunakan *line tool* untuk membuatnya) dan 4 buah ular (gunakan *brush tool* dengan tebal garis 10 untuk membuatnya)

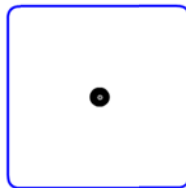
seperti gambar di bawah ini dan juga perhatikan penempatannya :



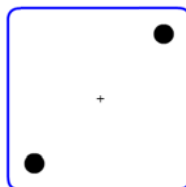
9. Klik *frame 1 layer* pemain. Buatlah sebuah lingkaran kecil berwarna merah. Seleksi lingkaran tersebut dan tekan F8. Pada *panel* yang muncul masukkan pemain1 sebagai *name* dan *movie clip* sebagai *type* serta pastikan titik *registrationnya* berada di tengah-tengah lalu tekan *ok*.
10. Seleksi *movie clip* pemain1 dan masukkan pemain1 sebagai *instance name* pada *panel properties*.
11. Buatlah sebuah lingkaran kecil berwarna biru. Seleksi lingkaran tersebut dan tekan F8. Pada *panel* yang muncul masukkan pemain2 sebagai *name* dan *movie clip* sebagai *type* serta pastikan titik *registrationnya* berada di tengah-tengah lalu tekan *ok*.
12. Seleksi *movie clip* pemain2 dan masukkan pemain2 sebagai *instance name* pada *panel properties*.
13. Buatlah sebuah objek seperti gambar di bawah ini :



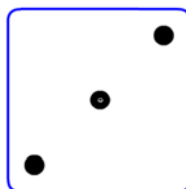
14. Seleksi objek tersebut dan tekan F8. pada *panel* yang muncul masukkan dadu_btn sebagai *name* dan *movie clip* sebagai *type* lalu tekan *ok*.
15. Seleksi *movie clip* dadu_btn di *stage* dan masukkan dadu_btn sebagai *instance name* pada *panel properties*.
16. Klik 2 kali *movie clip* dadu_btn untuk masuk ke dalam *stagenya*. Seleksi *frame 2* sampai *frame 7* dan tekan F6 pada keyboard.
17. Ubah bentuk objek di *frame 2* menjadi seperti di bawah ini



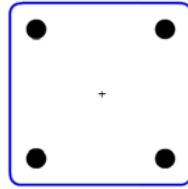
18. Ubah bentuk objek di *frame 3* menjadi seperti di bawah ini :



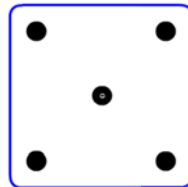
19. Ubah bentuk objek di *frame 4* menjadi seperti di bawah ini :



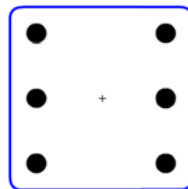
20. Ubah bentuk objek di *frame* 5 menjadi seperti di bawah ini :



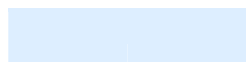
21. Ubah bentuk objek di *frame* 6 menjadi seperti di bawah ini :



22. Ubah bentuk objek di *frame* 7 menjadi seperti di bawah ini :



23. Klik *frame* 1 dan tekan F9. Pada *panel actions* yang muncul masukkan *script* berikut :

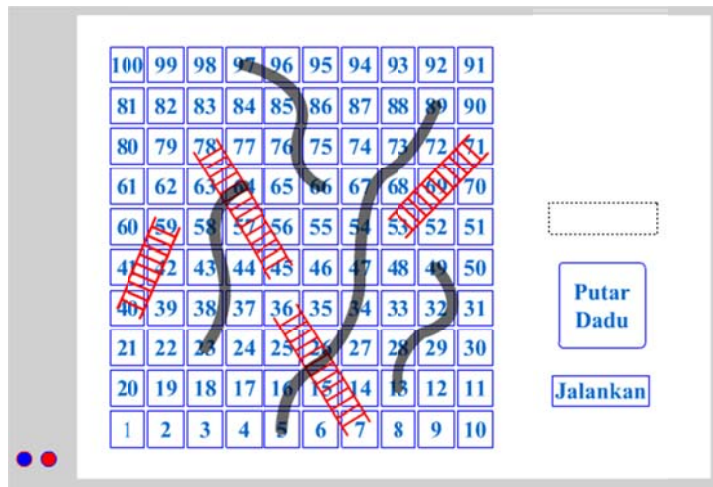


stop();

24. Tekan Ctrl+E untuk kembali ke *stage scene* 1. Klik *frame* 1 *layer* pemain dan buatlah sebuah *button* bertuliskan Jalankan. Seleksi *button* tersebut dan masukkan jalankan_btn sebagai *instance name* pada *panel properties*.

25. Buatlah sebanyak *dynamic text* dengan *Var* giliran tampil.

26. Tempatkan seluruh objek yang dibuat tadi seperti gambar di bawah ini :



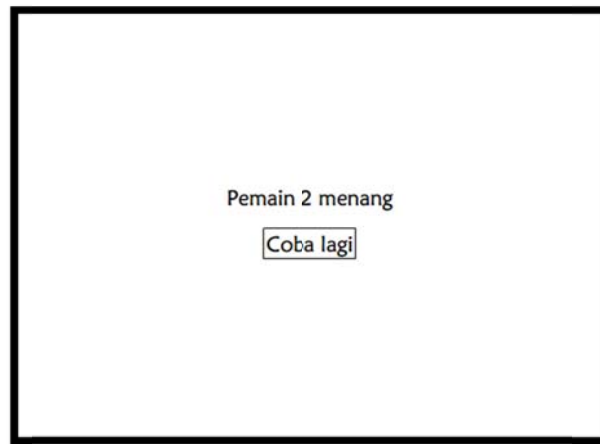
27. Seleksi *frame 2* dan *3* pada *layer script* dan pemain lalu tekan F7. Klik *frame 2* *layer* pemain dan buatlah sebuah *button* bertuliskan *Coba lagi*. Seleksi *button* tersebut dan masukkan *coba_lagi* sebagai *instance name* di *panel properties*.
28. Masih di *frame 2* *layer* pemain, buatlah sebuah *static text* bertuliskan *Pemain 1 menang*. Tempatkan *static text* dan *button* di *frame 2* *layer* pemain seperti gambar di bawah ini :



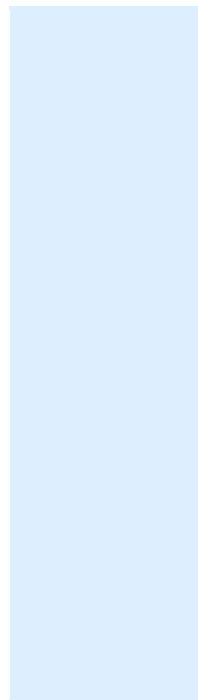
29. Klik *frame 2* *layer* pemain dan buatlah sebuah *button* bertuliskan *Coba lagi*. Seleksi *button* tersebut

dan masukkan *coba_lagi* sebagai *instance name* di *panel properties*.

30. Masih di *frame 2 layer* pemain, buatlah sebuah *static text* bertuliskan Pemain 2 menang. Tempatkan *static text* dan *button* di *frame 2 layer* pemain seperti gambar di bawah ini :



31. Klik *frame 1 layer script* dan tekan F9. Pada *panel actions* yang muncul masukkan *script* berikut :



```
stop();
dadu = 0;
ubah_nilai = 0;
waktu_ganti = false;
giliran = "pemain1";
pemain1.nomor = 0;
pemain2.nomor = 0;
pemain1.temp_nomor = 0;
pemain2.temp_nomor = 0;
jalankan_btn.enabled =
false;
jalankan_btn._alpha =
20;
onEnterFrame = function
() {
    giliran_tampil =
giliran;
    trace(dadu);
```

```
};  
dadu_btn.onPress =  
function() {  
    if (this._currentframe  
    == 1) {  
  
        this.gotoAndStop(random  
        (6)+2);  
        jalankan_btn.enabled  
        = true;  
        jalankan_btn._alpha =  
        100;  
        dadu = 0;  
    }  
    if  
    (this._currentframe>1)  
    {  
        dadu =  
        this._currentframe-1;  
    }  
};  
jalankan_btn.onPress =  
function() {  
    if (giliran ==  
    "pemain1") {  
        pemain1.nomor +=  
        dadu;  
    }  
    if (giliran ==  
    "pemain2") {  
        pemain2.nomor +=  
        dadu;  
    }  
    ganti_pemain();  
  
    dadu_btn.gotoAndStop(1)  
    ;  
    jalankan_btn.enabled =  
    false;  
    jalankan_btn._alpha =  
    20;
```

```

};
for (i=1; i<3; i++) {

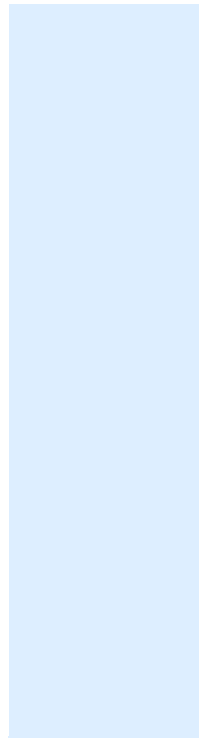
_root["pemain"+i].onEnterFrame = function() {
    ular tangga();
    if
(this.temp_nomor<this.n
omor) {
        this.temp_nomor++;
    }
    this._x =
_root["kotak"+this.temp
_nomor]._x;
    this._y =
_root["kotak"+this.temp
_nomor]._y;
};
}
function ganti_pemain()
{
    waktu_ganti = true;
    if (waktu_ganti ==
true && giliran ==
    "pemain1") {
        giliran = "pemain2";
        waktu_ganti = false;
    }
    if (waktu_ganti ==
true && giliran ==
    "pemain2") {
        giliran = "pemain1";
        waktu_ganti = false;
    }
}
function ular tangga() {
    for (i=1; i<3; i++) {
        if
(_root["pemain"+i].temp
_nomor ==
_root["pemain"+i].nomor

```

```
) {  
    //tangga  
    if  
    (_root["pemain"+i].hitT  
est(_root.kotak7)) {  
  
    _root["pemain"+i].nomor  
= 36;  
  
    _root["pemain"+i].temp_  
nomor = 36;  
    }  
    if  
    (_root["pemain"+i].hitT  
est(_root.kotak40)) {  
  
    _root["pemain"+i].nomor  
= 59;  
  
    _root["pemain"+i].temp_  
nomor = 59;  
    }  
    if  
    (_root["pemain"+i].hitT  
est(_root.kotak45)) {  
  
    _root["pemain"+i].nomor  
= 78;  
  
    _root["pemain"+i].temp_  
nomor = 78;  
    }  
    if  
    (_root["pemain"+i].hitT  
est(_root.kotak53)) {  
  
    _root["pemain"+i].nomor  
= 71;  
  
    _root["pemain"+i].temp_  
nomor = 71;
```



```
    }  
    //ular  
    if  
    (_root["pemain"+i].hitT  
est(_root.kotak49)) {  
  
    _root["pemain"+i].nomor  
= 13;  
  
    _root["pemain"+i].temp_  
nomor = 13;  
    }  
    if  
    (_root["pemain"+i].hitT  
est(_root.kotak64)) {  
  
    _root["pemain"+i].nomor  
= 23;  
  
    _root["pemain"+i].temp_  
nomor = 23;  
    }  
    if  
    (_root["pemain"+i].hitT  
est(_root.kotak89)) {  
  
    _root["pemain"+i].nomor  
= 5;  
  
    _root["pemain"+i].temp_  
nomor = 5;  
    }  
    if  
    (_root["pemain"+i].hitT  
est(_root.kotak97)) {  
  
    _root["pemain"+i].nomor  
= 66;  
  
    _root["pemain"+i].temp_  
nomor = 66;
```

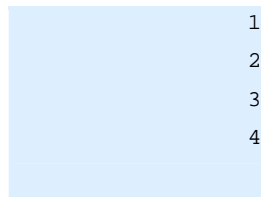


```

    }
    //menang
    if
    (_root["pemain"+i].hitT
    est(_root.kotak100)) {
        gotoAndStop(i+1);
    }
}
}
}
}

```

32. Klik *frame 2 layer script* dan tekan F9. Pada *panel actions* yang muncul masukkan *script* berikut :

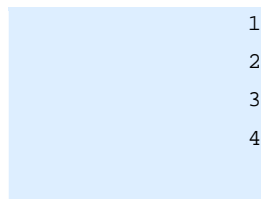


```

1      stop();
2      coba_lagi.onPress
3      = function() {
4      gotoAndStop(1);
      };

```

33. Klik *frame 3 layer script* dan tekan F9. Pada *panel actions* yang muncul masukkan *script* berikut :



```

1      stop();
2      coba_lagi.onPress
3      = function() {
4      gotoAndStop(1);
      };

```

34. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.

Tekan tombol Putar dadu terlebih dahulu lalu tekan tombol Jalankan.

6. Teknik Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Belajar merupakan aktifitas individu yang melakukan belajar, yaitu proses kerja faktor internal. Menurut pandangan psikologi behavioristik belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika yang bersangkutan dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini yang penting dalam belajar adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon.

Menurut Thondike dalam Walgito (2002: 55), dasar belajar adalah asosiasi antara kesan dan panca indra (*sense of impression*) dan implus untuk bertindak (*impluse to action*). Thondike merupakan orang pertama kali yang menghubungkan stimulus dan respon. Sementara teori-teori behaviorisme yang terkenal adalah sebagai berikut:

1. *Classical Conditioning* (Ivan Pavlov). Teori ini didasarkan atas reaksi emosional yang dikontrol oleh sistem urat syaraf otonom serta gerak reflek setelah menerima stimulus dari luar.
2. *Conditioning Reflect* (J.B. Watson). Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dari respon melalui pergantian dari satu stimulus kepada yang lain. Semua tingkah laku dikembangkan oleh pembentukan hubungan *stimulus-respon* baru melalui *conditioning*.
3. *Operant Conditioning* (B.F. Skinner). Teori ini menyatakan bahwa setiap kali memperoleh stimulus maka seseorang akan memberikan respon berdasarkan hubungan *stimulus-respon*. Respon yang diberikan dapat

benar atau salah dengan apa yang diharapkan. Respon yang benar perlu diberikan penguatan agar orang ingin melakukan kembali.

Sebagai contoh, seorang peserta didik diberikan ganjaran positif setelah dia menunjukkan respon positif lalu akan mengulangi respon tersebut setiap kali rangsangan yang serupa ditemui. Hal tersebut akan diperoleh dalam pengajaran guru dengan adanya latihan. Penguatan yang terbina akan memberi rangsangan supaya belajar menjadi lebih bersemangat dan bermotivasi tinggi. Peserta didik yang berprestasi memperoleh pengetahuan yang mereka inginkan dalam suatu sesi pembelajaran dan mendapat respon positif.

Proses belajar mengajar akan bermakna apabila guru dapat menerapkan strategi dalam pembelajaran. Menurut Wuryani (2006: 158), terdapat sejumlah cara untuk menggunakan model belajar kognitif di dalam kelas, yaitu melihat strategi mengajar pada umumnya, terutama yang menyangkut rencana pembelajaran. Selanjutnya yaitu memusatkan perhatian untuk membantu peserta didik dalam mengingat informasi baru.

Teknik permainan ular tangga merupakan teknik pembelajaran yang dapat digunakan di dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada keterampilan berbicara. Teknik ini modifikasi dari permainan ular tangga tetapi pada kotak-kotak angka diubah dengan pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan penerapan teknik pembelajaran seperti ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar peserta didik di kelas.

Permainan yang diadaptasikan dalam pembelajaran khususnya pada keterampilan berbicara bahasa Prancis dapat membantu peserta didik lebih semangat dan lebih tertarik pada pelajaran bahasa Prancis. Permainan dapat mendorong dan meningkatkan kebersamaan serta dapat memotivasi karena menarik dan menyenangkan. Permainan ini dapat digunakan dalam praktek pembelajaran semua keterampilan berbahasa dan dapat juga digunakan dalam berbagai jenis komunikasi.

Menurut Hurlock (2002: 159), bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan psikologis, sehingga semua orang diberi waktu dan kesempatan untuk bermain dan juga didorong untuk bermain, tanpa memperdulikan status sosial ekonomi mereka. Lebih dalam Hurlock (2002: 160), mengatakan bahwa “selama bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok dalam masyarakat anak-anak”.

Berikut langkah-langkah penerapan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara:

1. Peneliti memberikan penjelasan mengenai aturan permainan ular tangga kepada peserta didik sesuai dengan tema yang akan dibahas.
2. Kemudian membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang. Pemilihan kelompok dengan berhitung berurutan dari deretan bangku depan ujung kanan.

3. Setelah ditentukan kelompok, perwakilan dari setiap kelompok melakukan pengundian untuk menentukan urutan pelempar dadu. Setelah mengetahui urutan pemain pertama sampai pemain terakhir, setiap kelompok menjalankan bidaknya pada posisi mulai (*commencer*) sesuai urutan masing-masing. Kemudian pemain pertama melempar dadu dan menjalankan bidak sesuai jumlah mata dadu yang keluar.
4. Permainan terus berlangsung sampai pemain terakhir memperoleh giliran melempar dadu. Pemenang permainan adalah kelompok yang berhasil lebih dulu masuk *terminer*.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan terhadap hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran dengan teknik permainan ular tangga antara lain :

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Agnes Wiwik Wigati (2009) dalam tesisnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbantuan Permainan Ular Tangga” yang menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga pada skala likert (1,2,3,4,5) memiliki kualitas buku panduan yang baik menurut ahli media (dengan skor 4,00). Dari hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga IPA mampu menjadi media alternatif dalam pembelajaran serta menambah pengalaman belajar IPA siswa.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuni Adhiastuti (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan kemampuan Menyanyikan Lagu Dolanan Anak Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Palosan Purworejo” yang menyatakan bahwa dari hasil penelitian tersebut terdapat perubahan positif pada peserta didik dan meningkatnya presentase hasil tes peserta didik. Dalam penelitian tersebut juga terdapat temuan yaitu permainan ular tangga merupakan permainan yang menarik dan tepat dalam pembelajaran *lagu dolanan anak* di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik menggunakan permainan ular tangga sebagai teknik pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Prancis karena teknik tersebut merupakan teknik pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik serta dapat mengembangkan peserta didik untuk berpikir kognitif, afektif dan rasional. Peneliti memilih judul “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMA N 3 Purworejo”, dikarenakan teknik yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis adalah teknik permainan ular tangga yang mampu membuat siswa aktif dan dapat meningkatkan interaksi sosial sehingga cocok untuk keterampilan berbicara, khususnya pada keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Dari penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, maka penelitian ini lebih mengutamakan dalam meningkatkan keterampilan

interaksi sosial peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Prancis khususnya pada keterampilan berbicara.

C. Kerangka Pikir

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di beberapa SMA, SMK dan MA di Indonesia. Masih banyak dijumpai bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Prancis. Salah satu penyebabnya adalah kemampuan peserta didik yang masih minim dalam memahami dan cara mengaplikasikan materi belajar yang telah diajarkan oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, peserta didik dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu, mendengar (*compréhension orale*), berbicara (*expression orale*), membaca (*compréhension écrite*) dan menulis (*expression écrite*). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang paling penting untuk dikuasai. Namun fakta yang terjadi di lapangan membuktikan bahwa keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik masih belum sesuai dengan target yang tercantum dalam kurikulum.

Agar pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka diperlukan cara yang efektif untuk mengatasinya. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan metode atau teknik mengajar yang menarik dan menyenangkan. Agar peserta didik semakin semangat dan termotivasi untuk mempelajari dan mengembangkan apa yang telah diperolehnya secara aktif, penggunaan teknik permainan ular tangga dalam proses pembelajaran akan menarik dan

menyenangkan sehingga membuat peserta didik semangat untuk belajar dan menerima materi apa saja yang disampaikan guru dalam PBM. Hal ini juga membuat peserta didik dapat belajar dari peserta didik lainnya sekaligus mempunyai kesempatan untuk belajar bersama dengan peserta didik yang lain.

Teknik permainan ular tangga akan menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, teknik pembelajaran ini akan dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang nyaman, partisipatif, menyenangkan dan menjadi lebih hidup, sehingga teknik pembelajaran ini dapat mendorong timbulnya suatu gagasan yang bermutu dan meningkatkan kreativitas peserta didik.

Peserta didik akan dapat menyampaikan ide-ide kreatif yang dimilikinya secara maksimal dengan menggunakan teknik permainan ular tangga. Mereka dapat dengan leluasa mengungkapkan apa yang mereka pikirkan, karena teknik permainan ular tangga bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan.

Teknik permainan ular tangga akan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan pelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik, karena melalui teknik ini peserta didik akan bekerja secara aktif dan partisipatif. Teknik permainan ular tangga sangat fleksibel digunakan di dalam kelas, karena dapat dilakukan secara individu dan dapat pula digunakan secara berkelompok. Melalui teknik ini akan terjadi suatu proses belajar mengajar yang membuat peserta didik akan lebih aktif, kreatif, dan fokus pada materi yang dipelajarinya.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis adalah kesanggupan menyampaikan ide secara lancar dan teratur, maka teknik ini sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Selain itu, teknik ini akan meningkatkan hubungan kerjasama antar teman yang memacu peserta didik untuk semakin maju demi keberhasilan bersama.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan ular tangga diasumsikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik apabila dibandingkan dengan kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan teknik pembelajaran konvensional.

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis antara peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo yang diajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga dan peserta didik yang diajar tanpa menggunakan teknik permainan ular tangga.
2. Penggunaan teknik permainan ular tangga lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo dibandingkan dengan teknik konvensional.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan paradigma kuantitatif, yang mana menuntut penggunaan angka, nilai dari pengumpulan data hingga penampilan dari hasilnya. Spesifikasi penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu metode *quasi eksperiment* (eksperimen semu), yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan dalam penelitian dengan menggunakan desain *pre-test post-test control group*. Menurut Arikunto (2010: 123) metode *quasi eksperiment* ini sering dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Subjek penelitian mendapatkan perlakuan (*treatment*). Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis pada kelas eksperimen, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan teknik konvensional.

Subjek penelitian ini akan dibagi menjadi dua kelompok perlakuan, yaitu penggunaan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis pada kelas eksperimen dan tanpa penggunaan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis pada kelas kontrol. Sebagai permulaan, peneliti akan memberikan *pre-test* bagi kedua kelompok, sebelum mereka mendapatkan perlakuan (O_1). Kemudian kelas yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan teknik permainan ular tangga adalah kelas eksperimen (X),

sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan teknik permainan ular tangga adalah kelas kontrol. Setelah kedua kelompok diberi perlakuan, maka kedua kelas tersebut akan diberikan *post-test* (O_2). Arikunto (2010: 125) menggambarkan desain penelitian tersebut dalam model tabel sebagai berikut :

Tabel 2 : Control Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
E	O_1	X	O_2
K	O_1	-	O_2

Keterangan :

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol (Pembanding)

X : Perlakuan (Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan ular tangga)

- : Diajar menggunakan teknik konvensional

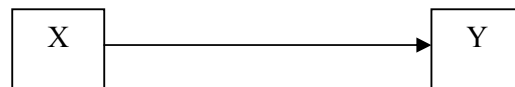
O_1 : *Pre-test* (kemampuan berbicara bahasa Prancis sebelum adanya perlakuan)

O_2 : *Post-test* (kemampuan berbicara bahasa Prancis setelah adanya perlakuan)

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010: 161). Penelitian ini terdiri dari

dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebasnya adalah teknik permainan ular tangga sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis. Berikut adalah gambar hubungan antara kedua variabel :



Gambar 2 : **Hubungan Antar Variabel Penelitian**

Keterangan :

X : variabel bebas (tenik permainan ular tangga)

Y : variabel terikat (prestasi berbicara bahasa Prancis)

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Arikunto (2010: 173) mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Purworejo tahun ajaran 2012/2013, yang terdiri dari 219 peserta didik yang terbagi dalam 7 kelas.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling* atau pemilihan secara acak sederhana dengan tujuan untuk menghindari subjektivitas peneliti. Setiap subjek dalam penelitian ini berhak mendapat kesempatan untuk menjadi sampel. Setiap subjek yang terdaftar dalam populasi diundi dengan memberikan nomor

urut mulai 1 sampai 7. Kemudian peneliti akan mengacak nomor undian tersebut. Undian pertama yang keluar akan ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan undian kedua sebagai kelas kontrol.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Purworejo yang berlokasi di Jalan Yogyakarta Km 8, Purwodadi, Purworejo.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada awal semester dua tahun ajaran 2012/2013, antara bulan Maret sampai dengan Mei 2013.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes. Tes merupakan sebuah instrumen atau sebuah prosedur yang sistematis untuk mengukur suatu sampel tingkah laku (Arikunto, 2010: 266). Tes yang digunakan untuk mengetahui perkembangan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tes lisan berupa wawancara (pemaparan dan dialog) bahasa Prancis sesuai dengan tema yang ditentukan.

F. Instrumen Penelitian

1. Penempatan Instrumen

Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode (Arikunto, 2010: 192). Jenis instrumen dalam penelitian ini adalah tes

Tabel 3: Kriteria Penyelesaian Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

No	Indikator	Kriteria Penyeckoran	Skor	No.Item	Jumlah
1.	Pengucapan (<i>Pronouncation</i>)	<p>➤ Pengucapan sangat buruk, tidak dapat dipahami sama sekali.</p> <p>➤ Pengucapan sangat sulit dipahami, menghendaki untuk selalu diulang.</p> <p>➤ Kesulitan dalam pengucapan menyebabkan orang lain mendengarkan dengan seksama dan kadang-kadang. menyebabkan kesalahpahaman</p> <p>➤ Pengucapan dapat dipahami namun seringkali masih ada ucapan asing/ bahasa daerah.</p> <p>➤ Pengucapan sudah seperti penutur asli.</p>	1 2 3 4 5	1,2	2
2.	Tata bahasa (<i>Grammaire</i>)	➤ Kesalahan tata bahasa dan urutan kata yang sangat	1	1,2	2

		<p>buruk sehingga tidak dapat dipahami.</p> <p>➤ Tata bahasa dan urutan kata sulit untuk dipahami sehingga mengganggu komunikasi .</p> <p>➤ Terjadi lebih dari dua kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata, sehingga dapat menghilangkan makna/ arti.</p> <p>➤ Hanya terdapat satu kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata namun tidak menghilangkan makna/ arti.</p> <p>➤ Tidak ada kesalahan sama sekali pada tata bahasa dan urutan kata.</p>	<p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>		
3.	Kosakata (<i>Vocabulaire</i>)	<p>➤ Penggunaan masih sangat buruk sehingga dapat mengganggu percakapan.</p> <p>➤ Penggunaan kata yang buruk dan kosakata yang terbatas sehingga sulit untuk dipahami.</p> <p>➤ Penggunaan kosakata sering tidak tepat, sehingga percakapan agak terbatas dan terjadi ketidakcocokan pemilihan kosakata.</p> <p>➤ Penggunaan kosakata sudah tepat, namun masih ada ketidakcocokan kebahasaan.</p> <p>➤ Penggunaan kosakata dan ekspresi seperti penutur asli.</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>	1,2	2

4.	Kelancaran (<i>Aisance/Fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembicaraan selalu terhenti dan terputus-putus sehingga percakapan menjadi macet. ➤ Pembicaraan masih sering ragu, sering diam, dan kalimat tidak lengkap. ➤ Pembicaraan kadang-kadang masih ragu karena masalah kebahasaan. ➤ Pembicaraan lancar, namun kadang-kadang masih kurang ajek. ➤ Pembicaraan sudah seperti penutur asli. 	1 2 3 4 5	1,2	2
5.	Pemahaman (<i>Compréhension</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tidak dapat memahami sama sekali percakapan sederhana yang diajukan. ➤ Terdapat banyak kesulitan dalam melakukan percakapan, tidak memahami percakapan secara umum. ➤ Memahami percakapan normal dengan baik, namun masih perlu pengulangan. ➤ Memahami percakapan hampir mendekati normal, namun kadang-kadang masih perlu pengulangan. ➤ Memahami percakapan tanpa kesulitan sama sekali 	1 2 3 4 5	1,2	2
JUMLAH			25	10	10

2. Kisi-kisi Instrumen

Pemilihan indikator dalam soal tes keterampilan berbicara bahasa Prancis disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis dan diadaptasi dari silabus yang mengacu pada KTSP tahun 2006. Arikunto (2010: 205) mendefinisikan kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data yang akan diambil. Berikut kisi-kisi keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Tabel 4 : **Kisi-kisi Instrumen Tes Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator
Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana dalam kehidupan sekolah	<p>Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dan menggunakan kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang sopan dan tepat tentang kehidupan sekolah.</p> <p>Melakukan dialog sederhana dengan lancar yang mencerminkan</p>	Tema: Kehidupan sekolah (<i>La Vie Scolaire</i>)	<p>Menyampaikan informasi sederhana dengan lafal dan intonasi yang benar sesuai konteks, yaitu tentang kehidupan sekolah.</p> <p>Menjawab pertanyaan dengan lafal dan intonasi yang benar sesuai konteks.</p>

	kecakapan berkomunikasi dengan santun dan tepat tentang kehidupan sekolah.		
--	----------------------------------------------------------------------------	--	--

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid berarti memiliki validitas tinggi (Arikunto, 2010: 211). Jika instrumen yang digunakan dalam penelitian valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Validitas Isi

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila sesuai dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan, karena materi yang diajarkan tertera dalam kurikulum maka validitas isi disebut juga validitas kurikuler (Nurgiyantoro, 2009: 103). Oleh karena itu, validitas isi dalam penelitian ini adalah dengan menyesuaikan tes kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan kurikulum yang ada. Instrumen yang ada sebelumnya dikonsultasikan terlebih dahulu dengan ahli pada bidang tersebut (*expert judgement*) dalam hal ini adalah guru mata pelajaran bahasa Prancis dan dosen pembimbing.

b. Validitas Konstruk

Menurut Nurgiyantoro (2009: 104) sebuah tes dapat dikatakan memiliki validitas konstruk apabila butir-butir soal yang membangun tes

tersebut mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam tujuan instruksional khusus.

Untuk memenuhi validitas konstruksi instrumen dalam penelitian ini, maka peneliti berkonsultasi dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 3 Purworejo dan dosen pembimbing sebagai ahli (*expert judgement*).

2. Uji Reliabilitas

Setelah menentukan validitas instrumen tes, berikutnya adalah menguji reliabilitas. Reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen.

Reliabilitas pada penelitian ini menunjuk pada satu pengertian bahwa satu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila data memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama (Arikunto, 2010: 221). Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen di uji dengan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan komputer program SPSS 16.0 *for windows*.

Adapun rumus *Alpha Cronbach* (Nurgiyantoro, 2010: 171) adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

k : Jumlah butir soal

$\sum s_i^2$: Jumlah varian butir-butir

s_t^2 : variasi total (untuk seluruh butir tes)

H. Prosedur Penelitian

1. Pra Eksperimen

Pra eksperimen dilakukan sebagai persiapan sebelum eksperimen dilaksanakan. Sebelum eksperimen dilakukan terlebih dahulu peneliti menentukan kelas yang diinginkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan dengan teknik *simple random sampling*. Dari teknik *simple random sampling* yang telah dilakukan menghasilkan kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol.

Pada tahap ini dilakukan *pre-test* pada kedua kelas yang mempunyai tujuan untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik pada kedua kelas tersebut. *Pre-test* ini dilakukan sebelum peserta didik dari kedua kelas mendapatkan perlakuan.

2. Pelaksanaan Eksperimen

Pada tahap ini peserta didik yang berada pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional. Adapun alokasi waktu dan materi yang diajarkan untuk kedua kelas tersebut sama dan perlakuan ini

diberikan sebanyak 6 kali. Adapun langkah-langkah pembelajaran di kelas eksperimen dan dikelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 5 : **Langkah-langkah Pembelajaran**

Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
<p>a. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salam - Menanyakan kabar - Menyampaikan materi ajar dan tujuan pembelajaran <p>b. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (disini mulai diterapkan teknik permainan ular tangga) - Menyampaikan materi bahasa Prancis menggunakan teknik permainan ular tangga - Membahas hasil pekerjaan peserta didik secara bersama-sama <p>c. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran yang telah didapat dari soal yang telah diberikan - Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam penutup 	<p>a. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salam - Menanyakan kabar - Menyampaikan materi ajar dan tujuan pembelajaran <p>b. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan materi - Membahas hasil pekerjaan peserta didik <p>c. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran secara bersama-sama - Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam penutup

3. Pasca Eksperimen

Pasca eksperimen merupakan tahap terakhir atau tahap penyelesaian dari penelitian ini. Setelah eksperimen dengan pemberian

perlakuan terhadap kedua kelas selesai, maka kedua kelas sampel penelitian ini diberi *post-test* atau tes akhir. Peserta didik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberi sebuah tema yang sama. Pelaksanaan *post-test* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan membandingkannya dengan kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Kemudian data-data yang diperoleh dari *post-test* terhadap kedua kelas tersebut dianalisis dengan perhitungan secara statistik.

I. Teknik Analisis data

Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 16 *for windows*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji-t. Uji-t digunakan untuk menguji efektifitas perlakuan antara kemampuan berbicara bahasa Prancis kelas eksperimen dengan perlakuan berupa penggunaan teknik permainan ular tangga dan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan (Nurgiyantoro, 2009: 109). Rumus yang digunakan seperti berikut :

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t : Koefisien yang di cari

$\overline{X_1}$: Nilai rata-rata kelompok kontrol

\overline{X}_2 : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

n : jumlah subjek

s^2 : taksiran varian

Hasil perhitungan dengan rumus uji-t tersebut dikonsultasikan dengan harga dalam tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila t hitung lebih besar dari harga t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan teknik permainan ular tangga terhadap keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji keefektifan teknik permainan ular tangga adalah dengan menggunakan rumus *gain score*. Menurut Hake (1998) dalam Sri Wahyuni (Skripsi, 2013), *gain score* merupakan metode yang baik untuk menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test*, serta menunjukkan tingkat keefektifan pembelajaran. Tingkat perolehan *gain score* dikategorikan dalam tiga kategori yaitu $0,7 \leq \langle g \rangle =$ tinggi, $0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7 =$ sedang, $\langle g \rangle < 0,3 =$ rendah. Menurut Hake *gain score* dapat ditentukan dengan rumus:

$$\langle g \rangle = \frac{\overline{X}_{post} - \overline{X}_{pre}}{G_{max} - \overline{X}_{pre}}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$: gain score

\overline{X}_{pre} : nilai rata-rata *pre-test*

\overline{X}_{post} : nilai rata-rata *post-test*

G_{max} : skor maximum

J. Uji Persyaratan Analisis

Suatu pengkajian statistik hanya akan berlaku jika memenuhi asumsi-asumsi atau landasan-landasan teori yang mendasarinya. Asumsi untuk uji-t dalam eksperimen, ada dua macam yang perlu diperhatikan dalam menggunakan analisis dengan uji-t yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran. Jika $p > 0,05$ (5 %) sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ (5 %) sebaran dikatakan tidak normal. Rumus yang digunakan adalah rumus *Kolmogorof-Smirnov*, yaitu sebagai berikut:

$$D = \text{Maksimum } [Sn_1(X) - S_{n_1}(X)]$$

b. Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel penelitian yang diambil memiliki varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan secara signifikan satu dengan yang lainnya. Untuk menguji homogenitas digunakan pengujian dengan menggunakan uji-F (Sugiyono, 2006: 136)

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

F = Koefisien F tes

S_1^2 = Varians kelompok 1 (terbesar)

S_2^2 = Varians kelompok 1 (terkecil)

Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan f-tabel. Dengan asumsi apabila f-hitung lebih kecil dari f-tabel, maka data tersebut sama (homogen). Demikian juga sebaliknya, apabila f-hitung lebih besar dari f-tabel maka data tersebut tidak sama (tidak homogen). Selain itu, jika probabilitas yang dicari lebih besar dari taraf signifikan 0,05 maka data tersebut sama (homogen). Demikian juga sebaliknya, jika probabilitas yang dicari lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 maka data tersebut tidak sama (tidak homogen).

K. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik disebut juga hipotesis nol (H_0). Hipotesis ini menyatakan ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumusan hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis antara peserta didik yang diajar menggunakan teknik permainan ular tangga dan peserta didik yang diajar menggunakan teknik konvensional.
2. $H_a : \mu_1 > \mu_2$: Terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis antara peserta didik yang diajar menggunakan teknik permainan ular tangga dan peserta didik yang diajar menggunakan teknik konvensional.

3. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Penggunaan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan teknik konvensional.
4. $H_a : \mu_1 > \mu_2$: Penggunaan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan teknik konvensional.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan prestasi keterampilan berbicara Bahasa Prancis antara peserta didik yang diajar menggunakan teknik permainan ular tangga dan peserta didik yang diajar menggunakan teknik konvensional. Tujuan selanjutnya adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test* kemampuan berbicara Bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo

B. Hasil Uji Coba

Uji coba instrumen dilakukan pada tanggal 04 Maret 2013 di SMA N 3 Purworejo sebanyak 30 peserta didik . Uji reliabilitas dengan *alpha cronbach*. Uji keandalan instrumen dengan menggunakan program SPSS 16.0 *for windows evaluation version*. Hasil dari uji coba didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,796. Hasil tersebut menunjukkan tingkat keterandalan atau harga r_{hitung} . $r_{tabel} (0.05)(30)$ 0,361, maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan reliabel data handal.

C. Hasil Penelitian

Dari hasil proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga sebagai teknik pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Prancis, penulis akan menguraikan analisis data-data yang

diperoleh setelah melaksanakan penelitian melalui *pre-test*, perlakuan (*treatment*), dan *post-test* pada peserta didik kelas XI IPA 2 dan kelas XI IPA 3 SMA N 3 Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013. Berikut ini penjelasan hasil analisis data yang terkumpul :

1. Data Tes Awal (*Pre-Test*)

a. Data *Pre-Test* Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. *Pre-Test* dilakukan sebelum memberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam keterampilan berbicara Bahasa Prancis, yaitu dengan peserta didik maju satu persatu sesuai nomor undian yang didapatkan dan peserta didik berbicara dengan menggunakan Bahasa Prancis sesuai dengan materi yang telah diajarkan oleh guru. Subyek pada *pre-test* kelas kontrol sebanyak 32 peserta didik.

Dengan bantuan SPSS 16.0 *for windows* diperoleh hasil deskriptif dari *pre-test* kelas kontrol dengan skor tertinggi 19,33 dan skor terendah 12, rerata (M) : 15,69, median (Me) : 15,33 dan modus (Mo) : 15,33, standar deviasi (SD) : 1,60. Hasil statistik penelitian *pre-test* kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 6 : Statistik Hasil Penelitian *Pre-Test* Kelas Kontrol

No	Keterangan	Skor
1	Skor Maksimum	19,33
2	Skor Minimum	12,00

3	<i>Mean</i>	15,69
4	<i>Median</i>	15,33
5	<i>Modus</i>	15,33
6	<i>Standard Deviasi</i>	1,60

Pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *H.A Strugess* (Sugiyono, 2005: 29) sebagai berikut:

$$\text{Jumlah kelas interval} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\text{Rentang data (Range)} = X_{\max} - X_{\min}$$

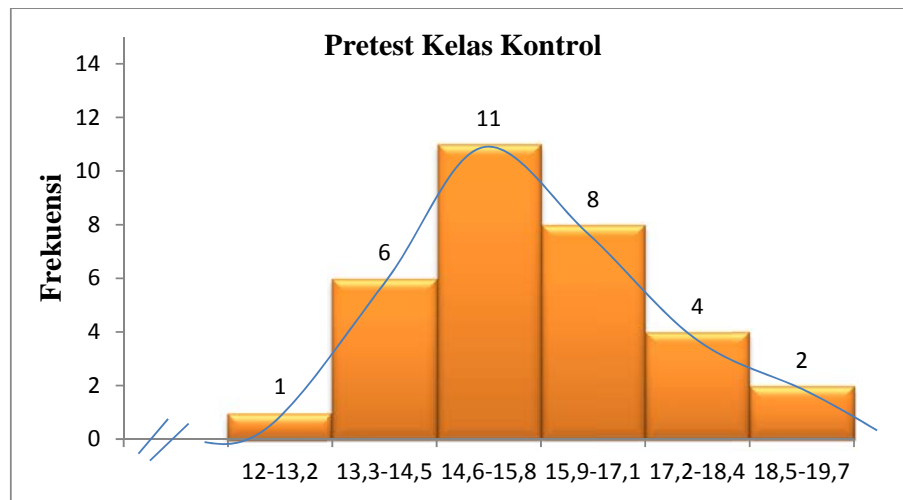
$$\text{Panjang kelas} = \text{Range} / \text{Jumlah Kelas}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *H.A Strugess* (Sugiyono, 2005: 29) menunjukkan bahwa distribusi skor *pre-test* diperoleh dengan jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 1,2.

Tabel 7 : Deskripsi Hasil Penelitian *Pre-Test* kelas Kontrol

No.	Interval			Frekuensi	%
1	18,5	-	19,7	2	6,3
2	17,2	-	18,4	4	12,5
3	15,9	-	17,1	8	25
4	14,6	-	15,8	11	34,4
5	13,3	-	14,5	6	18,8
6	12,0	-	13,2	1	3,1
Jumlah				32	100

Berikut ini disajikan histogram distribusi frekuensi skor keterampilan berbicara Bahasa Prancis kelas kontrol pada saat *pre-test*.



Gambar 3: Hasil Penelitian *Pre-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan gambar terlihat bahwa peserta didik mempunyai skor keterampilan berbicara Bahasa Prancis sebgaiian besar pada interval 14,6-15,8 dengan frekuensi 11 peserta didik atau sebanyak 34,4% dan peserta didik yang mempunyai skor keterampilan berbicara Bahasa Prancis paling sedikit, yaitu pada interval 12-13,2 dengan frekuensi 1 peserta didik atau sebanyak 3,1%.

b. Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang diajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga. Seperti halnya dengan kelas kontrol, kelas eksperimen juga diberikan *pre-test* dengan menggunakan soal yang sama dengan kelas kontrol. Subjek pada kelas eksperimen berjumlah 31 peserta didik.

Dengan bantuan SPSS 16.0 *for windows* diperoleh hasil deskriptif dari *pre-test* kelas eksperimen sebagai berikut : skor tertinggi 19,00, skor terendah 12,00, rerata (M): 15,81, median (Me): 15,33, modus (Mo): 15,33, standar deviasi (SD): 1,52. Distribusi skor *pre-test* keterampilan berbicara Bahasa Prancis peserta didik kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8: Statistik Hasil Penelitian *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No	Keterangan	Skor
1	Skor Maksimum	19,00
2	Skor Minimum	12,00
3	<i>Mean</i>	15,81
4	<i>Median</i>	15,33
5	<i>Modus</i>	15,33
6	<i>Srandar Deviasi</i>	1,52

Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *H.A Strugess* (Sugiyono, 2005: 29) sebagai berikut:

$$\text{Jumlah kelas interval} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\text{Rentang data (Range)} = X_{\max} - X_{\min}$$

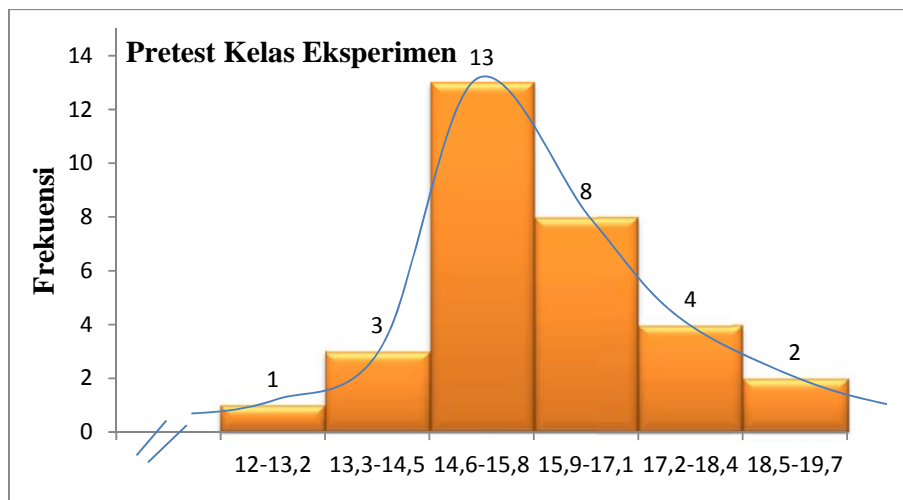
$$\text{Panjang kelas} = \text{Range} / \text{Jumlah Kelas}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *H.A Strugess* (Sugiyono, 2005: 29) menunjukkan bahwa distribusi skor *pre-test* diperoleh dengan jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 1,2.

Tabel 9: Deskripsi Hasil Penelitian Pre-Test kelas Eksperimen

No.	Interval			Frekuensi	%
1	18,5	-	19,7	2	6,5
2	17,2	-	18,4	4	12,9
3	15,9	-	17,1	8	25,8
4	14,6	-	15,8	13	41,9
5	13,3	-	14,5	3	9,7
6	12,0	-	13,2	1	3,2
Jumlah				31	100

Berikut ini disajikan histogram distribusi frekuensi skor keterampilan berbicara Bahasa Prancis kelas eksperimen pada saat *pre-test*.

Gambar 4: Hasil Penelitian *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan gambar terlihat bahwa peserta didik mempunyai nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis sebagian besar pada interval 14,6-15,8 dengan frekuensi 13 peserta didik atau sebanyak 41,9% dan peserta didik yang mempunyai skor keterampilan berbicara Bahasa

Prancis paling sedikit yaitu pada interval 12,00-13,2 dengan frekuensi 1 peserta didik atau sebanyak 3,2%.

c. Uji-t Antar Kelas Pada Saat *Pre-Test*

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan prestasi berbicara awal yang signifikan antar kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka tahap selanjutnya adalah dengan melakukan uji-t kelompok. Hasil uji-t pada tes awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 10 : Uji-t Tes Awal (*Pret-Ttest*)

Eksperimen - kontrol	Df	T tabel	T hitung	P	Keterangan
Pretest	61	2,000	0,302	0,763	$t_{hitung} < t_{tabel}$ (tidak signifikan)

Dari hasil uji-t dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 0,302 dengan P sebesar 0,763 dan db 61 yang dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 0,05. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 2,00 dan ternyata nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebanding atau tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

2. Data Tes Akhir (*Post-Test*)

a. Data *Post-Test* Kelas Kontrol

Post-test dilaksanakan setelah diberikannya perlakuan (*treatment*) yang berfungsi sebagai tolak ukur prestasi peserta didik dari kelas kontrol dan

kelas eksperimen. Subyek pada saat *post-test* di kelas kontrol berjumlah 32 peserta didik dan skor tertinggi yang diperoleh dari kelas kontrol pada saat *post-test* adalah 20,33, sedangkan skor terendahnya adalah 12,67. Diperoleh hasil deskripsi *post-test* sebagai berikut: rerata (M) 16,08, median (Me) : 16,33 dan modus (Mo) : 16,33, standar deviasi (SD) : 1,46.

Tabel 11: Statistik Hasil Penelitian *Post-test* Kelas Kontrol

No	Keterangan	Skor
1	Skor Maksimum	20,33
2	Skor Minimum	12,67
3	<i>Mean</i>	16,08
4	<i>Median</i>	16,33
5	<i>Modus</i>	16,33
6	<i>Standard Deviasi</i>	1,46

Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *H.A Strugess* (Sugiyono, 2005: 29) sebagai berikut:

$$\text{Jumlah kelas interval} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\text{Rentang data (Range)} = X_{\max} - X_{\min}$$

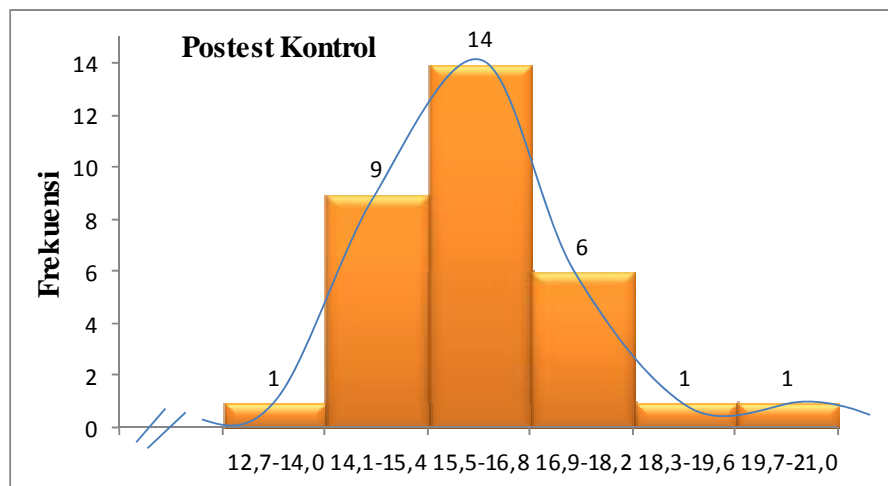
$$\text{Panjang kelas} = \text{Range} / \text{Jumlah Kelas}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *H.A Strugess* (Sugiyono, 2005: 29) menunjukkan bahwa distribusi skor *post-test* diperoleh dengan jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 1,3.

Tabel 12: Deskripsi Hasil Penelitian *Post-Test* Kelas Kontrol

No.	Interval			frekuensi	%
1	19,7	-	21,0	1	3,1
2	18,3	-	19,6	1	3,1
3	16,9	-	18,2	6	18,8
4	15,5	-	16,8	14	43,8
5	14,1	-	15,4	9	28,1
6	12,7	-	14,0	1	3,1
Jumlah				32	100

Berikut ini disajikan histogram distribusi frekuensi skor keterampilan berbicara Bahasa Prancis kelas eksperimen pada saat *Post-Test*.

Gambar 5: Deskripsi Hasil Penelitian *Post-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan gambar terlihat bahwa peserta didik mempunyai nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis sebagian besar pada interval 15,5-16,8 dengan frekuensi 14 peserta didik atau sebanyak 43,8% dan peserta didik yang mempunyai nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis paling sedikit, yaitu pada interval 12,7-14,0, 18,3-19,6 dan 19,7-21,0 dengan frekuensi masing-masing 1 peserta didik atau sebanyak 3,1%.

b. Data *Post-Test* Kelas Eksperimen

Sama halnya dengan kelas kontrol, *post-test* dilaksanakan setelah diberikannya perlakuan (*treatment*) yang berfungsi sebagai tolak ukur prestasi belajar peserta didik. Subyek pada saat *post-test* di kelas eksperimen berjumlah 31 peserta didik, diperoleh skor tertinggi adalah 20,33 dan skor terendah adalah 14,33 dengan rerata (M): 17,33, median (Me): 17,33, modus (Mo): 15,00 dan standar deviasi (SD): 1,77.

Tabel 13: Statistik Hasil Penelitian *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Keterangan	Skor
1	Skor Maksimum	20,33
2	Skor Minimum	14,33
3	<i>Mean</i>	17,33
4	<i>Median</i>	17,33
5	<i>Modus</i>	15,00
6	<i>Standard Deviasi</i>	1,77

Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *H.A Struggess* (Sugiyono, 2005: 29) sebagai berikut:

$$\text{Jumlah kelas interval} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\text{Rentang data (Range)} = X_{\max} - X_{\min}$$

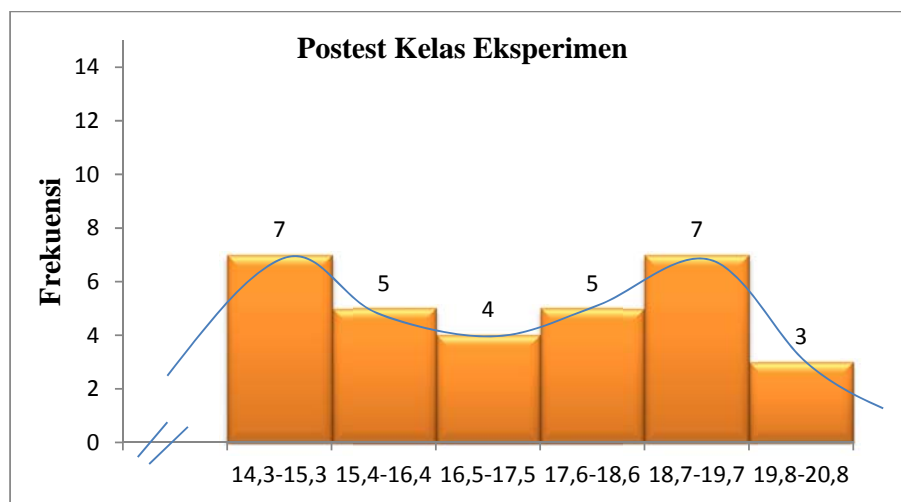
$$\text{Panjang kelas} = \text{Range} / \text{Jumlah Kelas}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *H.A Struggess* (Sugiyono, 2005: 29) menunjukkan bahwa distribusi skor *post-test* diperoleh dengan jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 1.

Tabel 14: Deskripsi Hasil Penelitian *Post-Test* Kelas Ekaperimen

No.	Interval			frekuensi	%
1	19,8	-	20,8	3	9,7
2	18,7	-	19,7	7	22,6
3	17,6	-	18,6	5	16,1
4	16,5	-	17,5	4	12,9
5	15,4	-	16,4	5	16,1
6	14,3	-	15,3	7	22,6
Jumlah				31	100

Berikut ini disajikan histogram distribusi frekuensi skor keterampilan berbicara Bahasa Prancis kelas eksperimen pada saat *Post-Test*.

Gambar 6: Deskripsi Hasil Penelitian *Post-Test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan gambar terlihat bahwa peserta didik mempunyai nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis sebagian besar pada interval 14,3-15,3 dan 18,7-19,7 dengan masing-masing frekuensi 7 peserta didik atau sebanyak 22,6% dan peserta didik yang mempunyai nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis paling sedikit, yaitu pada interval 19,8-20,8 dengan frekuensi 3 peserta didik atau sebanyak 9,7%.

c. Hasil Uji *Post-Test* Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan prestasi berbicara awal yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka tahap selanjutnya adalah dengan melakukan uji-t antar kelas uji-t kelompok. Hasil uji-t pada tes akhir antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 15: Hasil Uji-t Tes Akhir (*Post-Test*)

Eksperimen	Df	T tabel	T hitung	P	Keterangan
– kontrol					
Pretest	61	2,000	3,053	0,003	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (signifikan)

Dari hasil uji-t dapat diketahui nilai *post-test* kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebesar 3,053 dengan P sebesar 0,003 dan db 61 yang dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 0,05. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 2,00, dan ternyata nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Hal tersebut menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara Bahasa Prancis kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Jadi hipotesisnya menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan berbicara Bahasa Prancis antara peserta didik yang diajar menggunakan teknik permainan ular tangga dan peserta didik yang diajar menggunakan teknik konvensional.

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas dapat dilihat rerata (*Mean*) masing-masing kelas. Kelas eksperimen memiliki rerata sebesar 17,33 dan

kelas kontrol sebesar 16,08. Maka rerata (*Mean*) kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol ($17,33 > 16,08$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) teknik permainan ular tangga lebih baik dibandingkan dengan kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) teknik konvensional.

3. Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan

Untuk menguji hipotesis mengenai keefektifan penggunaan teknik permainan ular tangga dibandingkan dengan penggunaan teknik konvensional tersebut dicari dengan melihat bobot keefektifan. Hal ini untuk mengetahui bobot keefektifan dari penggunaan teknik permainan ular tangga.

Tabel 16: Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan

Kelas	Skor rata-rata	Gain Score	Bobot
<i>Pre-Test</i> Kontrol	15,69	-0,10	7,93%
<i>Post-Test</i> Kontrol	16,08		
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	15,81	0,30	
<i>Post-Tes</i> Eksperimen	17,33		

Berdasarkan perhitungan diperoleh *Gain Score* (skor *post-test* dikurangi skor *pre-test*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,50 lebih besar untuk kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan bobot keefektifan diperoleh sebesar 7,93% , dan dari hasil tersebut hipotesis alternatif (H_a)

diterima. Jadi hipotesisnya mengatakan bahwa menggunakan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Prancis lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan teknik konvensional.

D. Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelas XI IPA 3) yang terdiri dari 31 peserta didik dan kelompok kontrol (kelas XI IPA 2) yang terdiri dari 32 peserta didik. Kelompok tersebut terpilih dengan cara *Random Sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *post-test* kemampuan berbicara Bahasa Prancis peserta didik pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil *post-test* pada kelompok kontrol. Selain itu, data yang diperoleh dalam penelitian bertolak dari kemampuan berbicara Bahasa Prancis yang dicapai melalui pengujian hipotesis.

- 1. Terdapat perbedaan positif dan signifikan pada prestasi belajar keterampilan berbicara Bahasa Prancis antara peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Purworejo yang diajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional.**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis yang positif dan signifikan antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,053 lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan db 61 sebesar 2,000 ($t_{hitung}: 3,053 > t_{tabel}: 2,000$). Selain itu, dapat dilihat dari perubahan nilai *pre-*

test dan nilai *post-test* yang dicapai peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rerata nilai *post-test* yang lebih tinggi dari rerata nilai *pre-test*, sedangkan rerata nilai *post-test* kelas kontrol mengalami sedikit perubahan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pemberian perlakuan (*treatment*) yang berbeda kepada kedua kelas menyebabkan adanya perbedaan hasil akhir kedua kelas tersebut.

Pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada kelas eksperimen dapat memberikan motivasi serta dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar karena dalam permainan ular tangga mengandung unsur persaingan (kompetisi). Dengan adanya persaingan tersebut dapat menjadikan motivasi yang baik serta menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, teknik permainan ular tangga dapat membuat peserta didik merasa senang dan lebih bersemangat, serta tidak cepat merasa bosan. Dengan demikian proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan tidak menjenuhkan.

Teknik permainan ular tangga juga dapat membantu menumbuhkan rasa percaya diri sehingga peserta didik tidak takut lagi untuk berbicara dengan menggunakan Bahasa Prancis. Teknik permainan ular tangga banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik berlatih berbicara dengan Bahasa Prancis sehingga mereka tidak takut lagi untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk bahasa lisan. Berbeda dengan peserta didik yang diajar menggunakan teknik konvensional, peserta didik terlihat kurang bersemangat dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa Prancis khususnya

pada keterampilan berbicara. Selain itu, peserta didik cepat merasa jenuh dan bosan sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan secara maksimal.

Berdasarkan uraian pembahasan dan bukti analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan ular tangga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Prancis agar lebih baik. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat mendukung serta membuktikan teori-teori tentang uraian seperti yang telah dibahas.

2. Penggunaan teknik permainan ular tangga lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo dibandingkan dengan teknik konvensional.

Pembelajaran Bahasa Prancis dengan menggunakan teknik konvensional dirasa masih kurang efektif. Teknik konvensional yang digunakan oleh guru berupa ceramah dan menerjemahkan membuat peserta didik cenderung pasif dan tidak tertarik pada pelajaran yang diberikan oleh guru di kelas. Peserta didik tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran, mereka lebih banyak mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru di kelas. Padahal tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan secara efektif, sebagai contoh dalam melatih keterampilan berbicara (*expression orale*), teknik konvensional justru akan membuat peserta didik akan lebih cepat bosan.

Untuk itu harus digunakan teknik pembelajaran yang baik sehingga dapat diterapkan di dalam kelas untuk membantu guru meningkatkan semangat belajar peserta didik, salah satunya dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Prancis. Teknik permainan ular tangga

merupakan salah satu teknik pembelajaran yang akan membantu peserta didik belajar secara aktif dan partisipatif. Teknik permainan ular tangga sangat fleksibel digunakan di dalam kelas karena dapat dilakukan secara individual maupun secara berkelompok. Melalui teknik ini peserta didik akan mengalami proses belajar yang lebih aktif, kreatif dan terfokus pada materi yang dipelajarinya dibandingkan dengan teknik konvensional.

Dari hasil penelitian, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 17,33 lebih tinggi dari nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol yaitu sebesar 16,08. Pada kelas eksperimen diperoleh peningkatan nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis sebesar 1,52, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 0,39. Dengan demikian, peningkatan nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol ($1,52 > 0,39$). Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan *gain score*, diperoleh rerata nilai *gain score* pada kelas eksperimen sebesar 0,30 yang termasuk dalam kategori sedang, dan rerata nilai *gain score* pada kelas kontrol sebesar -0,10 yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan ular tangga lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Purworejo dibandingkan dengan penggunaan teknik konvensional.

Penggunaan teknik permainan ular tangga mempunyai peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, teknik permainan ular tangga telah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar

ketarampilan berbicara Bahasa Prancis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan dengan teknik konvensional.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini masih terdapat banyak sekali kekurangan, sehingga menyebabkan hasil penelitian ini menjadi kurang maksimal. Adapun keterbatasan penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Waktu penelitian yang terbatas yang memungkinkan pencapaian hasil yang kurang maksimal. Penelitian ini berlangsung kurang lebih selama 2 bulan.
2. Pengambilan data dalam penelitian ini berupa tes lisan yang diwujudkan dalam bentuk rekaman sehingga penilaian dalam penelitian ini hanya menggunakan indra pendengaran dari penilai. Hal tersebut dapat memungkinkan terjadinya bias penelitian.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : 1) Terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar antara peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo yang diajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga dan peserta didik yang diajar menggunakan teknik konvensional. 2) Penggunaan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis pada peserta didik lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan teknik konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} (t_h) sebesar 3,053 dan db sebesar 61 dan dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} (t_t) pada taraf signifikansi (α) 0,05 sebesar 2,000. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa H_a diterima. Kemudian post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi 17,33 daripada nilai rata-rata kelas kontrol 16,08 dengan bobot keefektifan yang dicapai oleh kelas eksperimen sebesar 7,93%.

B. Implikasi

Teknik permainan ular tangga merupakan teknik visualisasi verbal. Teknik ini sangat menarik dan bermanfaat untuk membuat peserta didik lebih aktif, kreatif dan fokus pada materi yang dipelajarinya. Teknik permainan ular tangga bertujuan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Disisi lain teknik ini juga bertujuan untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali

materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian di atas, teknik permainan ular tangga dapat diimplikasikan ke dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Melalui pembelajaran dengan teknik permainan ular tangga, keterampilan berbicara bahasa Prancis dapat ditingkatkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan teknik permainan ular tangga juga efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Hal ini terlihat dari perbedaan prestasi belajar peserta didik, yaitu prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada peserta didik yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional. Jadi teknik permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Adapun langkah-langkah dalam penerapan teknik permainan ular tangga ini dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis adalah sebagai berikut. Sebagai langkah persiapan guru harus menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik dapat menyelesaikan tugasnya. Guru harus mengolah waktu dengan baik dan tepat saat peserta didik melakukan permainan ular tangga. Sementara proses teknisnya adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dari materi yang akan dipelajari peserta didik sekaligus memberikan motivasi kepada peserta didik.
2. Guru memberikan informasi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari sebagai apersepsi dan gambaran materi tersebut.
3. Guru membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa setiap kelompok.
4. Guru menyiapkan papan permainan ular tangga dan peralatan yang diperlukan dalam memainkan permainan ular tangga (dadu dan bidak) dan memainkan permainan ular tangga berdasarkan pola aturan yang ditetapkan yakni :
 - a) Masing-masing perwakilan kelompok melakukan undian untuk menentukan siapa yang dapat memulai permainan terlebih dahulu.
 - b) Setiap pemain yang berjalan dan berhenti pada gambar ular atau tangga, seluruh anggota kelompok harus mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.
 - c) Apabila pemain beserta anggota kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan, maka pada saat pemain berada pada kotak dengan gambar tangga tidak bisa naik dan ketika berada pada kotak dengan gambar ular harus turun sesuai angka yang terdapat dalam papan permainan.
 - d) Bagi pemain yang paling cepat menduduki kotak terakhir, maka dialah yang menjadi pemenang.

Pada dasarnya penerapan teknik permainan ular tangga tidaklah serumit yang dibayangkan sebelumnya. Hanya saja guru harus pandai mengatur waktu saat menerapkan teknik permainan ular tangga ini di dalam kelas. Teknik permainan ular tangga adalah salah satu teknik yang sangat menarik dan dapat membuat peserta didik lebih aktif. Teknik ini juga dapat melatih kemampuan otak anak dalam mengingat dan fokus, khususnya dalam ketarampilan berbicara. Penggunaan teknik permainan ular tangga secara berkelanjutan oleh guru di kelas dapat mendukung terciptanya proese belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan serta menarik minat peserta didik untuk belajar.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi pengembangan media belajar demi suksesnya proses pembelajaran bagi peserta didik.
2. Guru disarankan untuk menggunakan teknik permainan ular tangga sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran bahasa Prancis.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi apabila ingin mengembangkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiastuti, Yuni. 2011. Peningkatan Kemampuan Menyanyikan Lagu Dolanan Anak Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Plaosan Purworejo. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Daerah, FBS UNY.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baihaqie, Hijrah. 2009. "Pembelajaran Bahasa Jerman Secara Otodidak". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Depok: Program Studi Sastra Jerman, FIB. UI.
- Boeree, Goerge. 2006. *Metode Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Brown, H. Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. (Eds 5). Jakarta : Pearson Education. Inc.
- Depdiknas. 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta : Peraturan Pemerintah No.10.Tahun 2005
- Dinas Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi Dasar Bahasa Prancis untuk SMA/MA Program Pilihan*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan.
- Hurlock, Elizabeth B. 2002. *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Mulyasa. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE.
- _____. 2010. *Penilaian pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFE.
- Parera, Jos Daniel. 1993. *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Pranowo. 1996. *Analisis Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Richards, J., & Rodgers, T. 2001. *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge, UK : Cambridge University Press.
- Sadiman, Arief S. 2007. *Media pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya,Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sastrapratedja.M. (2001). *Tuntunan Metodologi Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe De La Langue*. Paris : CLE International.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- _____. 2009. *Pengajaran Kedwibahasaan*. Bandung : Angkasa.
- Walgito, Bimo, Prof. Dr. 2002. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Wigati, Agnes W. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbantuan Permainan Ular Tangga. Tesis. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY
- Wuryani Djiwandono, Sri Esti. 2006. Psikologi Pendidikan (Eds.Revisi). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yusuf, Y. S.Pd & Auliya, Umi. S.Pd. 2011. Sirkuit Pintar : Melejitkan Kemampuan Matematika dan bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga. Jakarta: Visimedia.

DAFTAR LAMAN

- Azami, M. Nasir. 2011. Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa. <http://azami29.blogspot.com/2011/01/pendekatan-komunikatif-dalam.html>. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2012.
- Hengki. 2012. Cara Membuat Permainan Ular Tangga, <http://eng-kie-tutorial-blog.blogspot.com/2012/01/cara-membuat-permainan-ular-tangga.html/>. Diunduh pada tanggal 13 Desember 2012.
- Janah, Arinil. 2009. *Laporan PTK Ular Tangga PKN*. <http://arinil.wordpress.com/2009/10/28/laporan-ptk-ular-tangga-pkn/>. Diunduh pada tanggal 1 Desember 2012.
- Olfix. 2012. Ular Tangga Tidak Sekedar Ular Tangga. <http://olfix.blogspot.com>. Diunduh pada tanggal 1 Desember 2012
- Rahayu, Sri. 2012. Pembelajaran Kooperatif Metode Ular Tangga, http://sainssmp2ngawi.blogspot.com/2012_11_01_archive.html/. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2012.
- Ranee, K. (2004). *HYDERADAS*. <http://www.hinduonnet.com/thehindu/thecip/print.pl> Diunduh pada tanggal 1 Desember 2012.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model pembelajaran. <http://www.akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatam-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/>. Diunduh pada tanggal 30 November 2012
- <http://cecr.blogspot.com/>. Diunduh pada tanggal 1 Desember 2012.
- http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga/. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2012.

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

1. Soal Uji Coba
2. Soal *Pre-Test*
3. Soal *Post-Test*

1. Soal Uji Coba



Présentez-vous!

- a) Quel est votre nom? / Vous vous s'appellez comment?
- b) Quelle est votre profession ?
- c) Vous habitez où ?
- d) Quelle est votre nationalité ?

Jawaban :



Bonjour, je me présente

Je m'appelle Arina

Je suis lycéenne

J'habite à Purworejo

Je suis Indonésienne



Bonjour, je me présente

Je m'appelle Reno

Je suis lycéen

J'habite à Kutoarjo

Je suis Indonésien

2. Soal Pre-Test



Présentez-vous!

- a) Quel est votre nom? / Vous vous s'appellez comment?
- b) Quelle est votre profession ?
- c) Vous habitez où ?
- d) Quelle est votre nationalité ?

Jawaban :



Bonjour, je me présente

Je m'appelle Arina

Je suis lycéenne

J'habite à Purworejo

Je suis Indonésienne



Bonjour, je me présente

Je m'appelle Reno

Je suis lycéen

J'habite à Kutoarjo

Je suis Indonésien

3. Soal Post-Test

Tema : Je suis fan



Présente un(e) star !

a) Vous êtes fan de qui ?

- b) Présente-il/elle :
- 1) Le nom
 - 2) la profession
 - 3) la nationalité

Jawaban :



Bonjour, je m'appelle Marsya

Je suis fan de Lee Min Hoo. Il est acteur. Il est Coréen. Il a 25 ans.

Il est très beau. Merci.



Bonjour,

Je m'appelle Yogian

Je suis fan d'Agnes Monica

Elle est chanteuse

Elle est actrice

Elle a 27 ans

Elle est Indonésienne

Elle est belle

Merci

Tema : Les Goûts



Parle de tes goûts !

- Qu'est-ce que vous adorez ?
- Qu'est-ce que vous aimez ?
- Qu'est-ce que vous détestez ?

Jawaban :

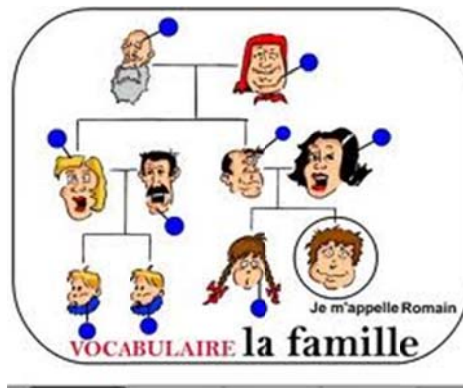
Bonjour. Je m'appelle Vientia

J'adore regarder la télévision

J'aime lire le roman

Je déteste le football

Tema : La Famille



Présenter votre famille !

(votre père/ votre mère/ votre frère ou votre sœur)

Jawaban :

- Bonjour, je m'appelle Tania. J'ai un frère et deux sœur. Mon frère il s'appelle Felix. Il est lycéen. Il a 16 ans. Il est Indonésien.
- Bonjour, je m'appelle Vero. Ma mère s'appelle Maria. Elle est professeur. Elle a 45 ans. Elle habite à Jakarta. Elle est Indonésienne. Elle est belle.
- Bonjour, je m'appelle Dhani. Mon père il s'appelle Ahmad. Il est paysan. Il habite à Wonosobo. Il a 50 ans. il est Indonésien.

DATA UJI INSTRUMEN

NO	RATER I					JML
	1	2	3	4	5	
1	4	3	3	2	3	15
2	3	4	3	3	4	17
3	4	5	3	3	4	19
4	3	4	3	3	3	16
5	3	4	3	4	4	18
6	3	3	2	3	3	14
7	3	4	4	3	4	18
8	3	4	4	3	4	18
9	4	4	3	4	4	19
10	4	5	3	3	4	19
11	4	4	3	3	3	17
12	4	4	3	3	4	18
13	4	5	3	3	4	19
14	3	4	3	3	3	16
15	3	4	4	3	4	18
16	4	5	4	3	4	20
17	3	4	3	3	3	16
18	3	4	4	3	4	18
19	3	4	3	2	3	15
20	4	5	3	3	4	19
21	4	5	4	3	4	20
22	4	4	3	3	4	18
23	3	4	3	2	3	15
24	3	4	3	2	3	15
25	3	4	3	3	3	16
26	4	5	3	3	4	19
27	3	4	3	3	3	16
28	3	4	4	3	4	18
29	2	3	2	2	2	11
30	2	3	3	2	3	13

NO	RATER 2					JML
	1	2	3	4	5	
1	4	3	3	2	3	15
2	3	4	3	3	4	17
3	4	5	3	3	3	18
4	3	4	3	3	3	16
5	3	4	3	4	4	18
6	3	3	2	3	3	14
7	4	4	4	3	4	19
8	3	4	3	3	4	17
9	4	4	3	4	4	19
10	4	5	3	3	4	19
11	4	4	3	3	3	17
12	4	4	3	3	4	18
13	4	5	3	3	4	19
14	3	4	3	2	3	15
15	3	4	4	3	4	18
16	4	5	4	3	4	20
17	3	4	3	3	3	16
18	3	4	4	3	4	18
19	3	4	3	2	3	15
20	4	5	3	3	4	19
21	4	5	4	3	4	20
22	4	4	3	3	4	18
23	3	4	3	2	3	15
24	3	4	3	2	3	15
25	3	4	3	3	3	16
26	4	5	3	3	4	19
27	3	4	3	3	4	17
28	3	4	4	3	4	18
29	2	3	2	2	2	11
30	2	3	3	2	3	13

NO	RATER 3					JML
	1	2	3	4	5	
1	4	3	3	2	3	15
2	4	4	3	3	4	18
3	4	5	4	3	4	20
4	3	4	3	3	4	17
5	3	4	3	4	4	18
6	3	4	2	3	3	15
7	4	5	4	3	4	20
8	4	4	4	4	4	20
9	4	4	3	4	4	19
10	4	5	3	4	4	20
11	4	4	3	3	3	17
12	4	4	3	3	4	18
13	4	5	3	3	4	19
14	3	4	3	3	4	17
15	4	4	4	3	4	19
16	4	5	4	3	4	20
17	4	4	3	3	4	18
18	3	4	4	3	4	18
19	4	4	3	3	3	17
20	4	5	4	3	4	20
21	4	5	4	4	4	21
22	4	4	3	4	4	19
23	4	4	3	3	3	17
24	3	4	3	3	3	16
25	3	4	3	3	3	16
26	4	5	4	4	4	21
27	4	4	4	3	4	19
28	4	4	4	4	4	20
29	3	3	3	3	3	15
30	2	3	3	3	3	14

DATA PENELITIAN

NO	PRETEST KONTROL				POSTEST KONTROL			
	RATER 1	RATER 2	RATER 3	MEAN	RATER 1	RATER 2	RATER 3	MEAN
1	13	14	15	14,00	16	16	17	16,33
2	13	14	14	13,67	16	18	17	17,00
3	15	15	15	15,00	12	15	19	15,33
4	16	17	17	16,67	13	12	13	12,67
5	15	15	16	15,33	15	16	17	16,00
6	15	15	16	15,33	16	15	16	15,67
7	14	14	14	14,00	17	18	18	17,67
8	17	17	18	17,33	15	15	16	15,33
9	12	12	12	12,00	16	17	17	16,67
10	16	16	17	16,33	15	15	16	15,33
11	15	15	16	15,33	16	18	18	17,33
12	14	15	15	14,67	20	20	21	20,33
13	15	15	15	15,00	15	17	17	16,33
14	15	15	16	15,33	14	16	17	15,67
15	13	14	15	14,00	14	14	15	14,33
16	17	17	18	17,33	16	16	17	16,33
17	16	16	16	16,00	16	16	17	16,33
18	16	17	17	16,67	15	17	17	16,33
19	15	15	16	15,33	13	15	15	14,33
20	17	17	18	17,33	17	17	18	17,33
21	17	17	17	17,00	14	15	14	14,33
22	16	17	17	16,67	16	18	18	17,33
23	19	19	19	19,00	16	17	17	16,67
24	19	19	20	19,33	15	17	17	16,33
25	16	16	16	16,00	17	17	17	17,00
26	16	17	18	17,00	18	18	20	18,67
27	15	15	16	15,33	14	15	15	14,67
28	14	15	16	15,00	15	16	16	15,67
29	15	16	16	15,67	16	17	17	16,67
30	17	18	17	17,33	15	16	17	16,00
31	13	13	14	13,33	14	15	16	15,00
32	14	14	14	14,00	14	14	15	14,33

LAMPIRAN 2

DAFTAR NILAI

1. Nilai Uji Coba
2. Nilai *Pre-Test*
3. Nilai *Post-Test*

DATA PENELITIAN

NO	PRETEST KONTROL				POSTEST KONTROL			
	RATER 1	RATER 2	RATER 3	MEAN	RATER 1	RATER 2	RATER 3	MEAN
1	13	14	15	14,00	16	16	17	16,33
2	13	14	14	13,67	16	18	17	17,00
3	15	15	15	15,00	12	15	19	15,33
4	16	17	17	16,67	13	12	13	12,67
5	15	15	16	15,33	15	16	17	16,00
6	15	15	16	15,33	16	15	16	15,67
7	14	14	14	14,00	17	18	18	17,67
8	17	17	18	17,33	15	15	16	15,33
9	12	12	12	12,00	16	17	17	16,67
10	16	16	17	16,33	15	15	16	15,33
11	15	15	16	15,33	16	18	18	17,33
12	14	15	15	14,67	20	20	21	20,33
13	15	15	15	15,00	15	17	17	16,33
14	15	15	16	15,33	14	16	17	15,67
15	13	14	15	14,00	14	14	15	14,33
16	17	17	18	17,33	16	16	17	16,33
17	16	16	16	16,00	16	16	17	16,33
18	16	17	17	16,67	15	17	17	16,33
19	15	15	16	15,33	13	15	15	14,33
20	17	17	18	17,33	17	17	18	17,33
21	17	17	17	17,00	14	15	14	14,33
22	16	17	17	16,67	16	18	18	17,33
23	19	19	19	19,00	16	17	17	16,67
24	19	19	20	19,33	15	17	17	16,33
25	16	16	16	16,00	17	17	17	17,00
26	16	17	18	17,00	18	18	20	18,67
27	15	15	16	15,33	14	15	15	14,67
28	14	15	16	15,00	15	16	16	15,67
29	15	16	16	15,67	16	17	17	16,67
30	17	18	17	17,33	15	16	17	16,00
31	13	13	14	13,33	14	15	16	15,00
32	14	14	14	14,00	14	14	15	14,33

NO	PRETEST EKSPERIMEN				POSTEST EKSPERIMEN			
	RATER 1	RATER 2	RATER 3	MEAN	RATER 1	RATER 2	RATER 3	MEAN
1	14	15	15	14,67	16	16	17	16,33
2	15	15	15	15,00	15	15	15	15,00
3	15	16	15	15,33	17	18	19	18,00
4	15	13	14	14,00	16	16	17	16,33
5	16	18	18	17,33	17	18	19	18,00
6	16	16	16	16,00	16	16	16	16,00
7	16	17	17	16,67	19	19	20	19,33
8	17	17	18	17,33	15	15	15	15,00
9	11	13	12	12,00	20	21	20	20,33
10	15	17	17	16,33	15	15	16	15,33
11	14	16	16	15,33	15	15	16	15,33
12	14	15	15	14,67	16	17	17	16,67
13	15	15	15	15,00	16	16	17	16,33
14	16	15	15	15,33	16	16	16	16,00
15	14	14	14	14,00	17	17	18	17,33
16	16	18	18	17,33	19	19	20	19,33
17	16	17	15	16,00	14	14	15	14,33
18	17	17	16	16,67	19	19	20	19,33
19	16	15	15	15,33	15	15	15	15,00
20	17	17	17	17,00	17	17	17	17,00
21	15	15	16	15,33	20	19	20	19,67
22	15	15	15	15,00	15	15	15	15,00
23	14	16	17	15,67	17	18	18	17,67
24	17	17	18	17,33	18	18	18	18,00
25	13	13	14	13,33	17	18	18	17,67
26	16	17	18	17,00	18	19	19	18,67
27	15	15	16	15,33	18	19	20	19,00
28	17	18	16	17,00	20	20	20	20,00
29	19	20	18	19,00	19	21	20	20,00
30	19	19	19	19,00	17	19	20	18,67
31	14	15	16	15,00	16	17	17	16,67

LAMPIRAN 3
DAFTAR HADIR SISWA

**DAFTAR HADIR SISWA
KELAS XI IPA 3**

NO	NAMA SISWA	TANGGAL				
		09/03/13	23/03/13	17/04/13	24/04/13	01/05/13
1	Abdhani Muakad	√	√	√	√	√
2	Ari Yanto	√	√	√	√	√
3	Bagus Panuntun	√	√	√	√	√
4	Belia Risti Wulantari	√	√	√	√	√
5	Catur Mistriani	√	√	√	√	√
6	Elia Rizki Pramono	√	√	√	√	√
7	Erma Yuliyanti	√	√	√	√	√
8	Fita Tri Wahyuningsih	√	√	√	√	√
9	Hari Sakti Nugroho	√	√	√	√	√
10	Karina Ika Anggraini	√	√	√	√	√
11	Kiki Masitoh	√	s	√	√	√
12	Lulu Rahajeng S	√	√	s	√	√
13	Mahendra Dewi	√	√	√	√	√
14	Nugraheni Retno W	√	√	√	√	√
15	Nur Aini	√	√	√	√	√
16	Nurul Rachmawati	√	√	√	√	√
17	Panji Setya Wijaya	√	√	√	√	√
18	Purwohadi Sulampoko	√	√	√	√	√
19	Putri Emilia P	√	√	√	√	√
20	Riesta Chania Sandy	√	√	√	√	√
21	Rina Indriana	√	√	√	√	√
22	Ririn Rohayati	√	√	√	√	√
23	Risa Ardiana	√	√	√	√	√
24	Rizqi Karuniawan	√	√	√	√	√
25	Sintikhe Septia N	√	√	√	√	√
26	Tiara Nur Achmi	√	√	√	√	√
27	Veronica Marsyaria	√	√	√	√	√
28	Vilenta Sindy Hp	√	√	√	√	√
29	Vivi Dyah Hapsari	√	√	√	√	√
30	Yogian Akbar AR	√	√	√	√	√
31	Yosepha Hastania D	√	√	√	√	√

**DAFTAR HADIR SISWA
KELAS XI IPA 2**


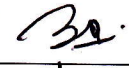





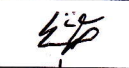

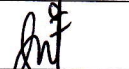

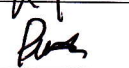
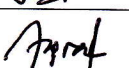
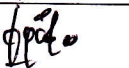
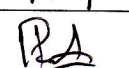
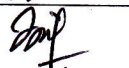
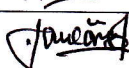

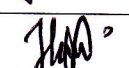

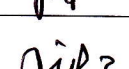
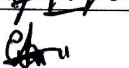
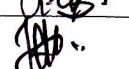
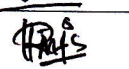
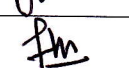
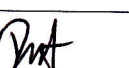
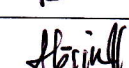
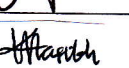
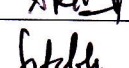
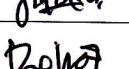
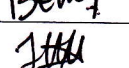
NO	NAMA SISWA	TANGGAL				
		11/03/13	25/03/13	20/04/13	27/04/13	04/05/13
1	Anggun Larassati	√	√	√	√	√
2	Debi Pramuditya	√	√	√	√	√
3	Desyka R.S	√	√	√	√	√
4	Dhita Anesta	√	√	√	√	√
5	Diandra Aini	√	√	√	√	√
6	Eny Kurniawati	√	√	√	√	√
7	Ferninda Beiliana P	√	√	√	√	√
8	Fita Kurniawan N	√	√	√	√	√
9	Fitri Rahmayanti	√	i	√	√	√
10	Hidayat R	√	√	√	√	√
11	Iin Indraswari	√	√	√	√	√
12	Ikhtiarti Ratna N	√	√	√	√	√
13	Ira Permatasari	√	√	√	√	√
14	Lili Dwi Nuryani	√	√	s	√	√
15	Lina Damayanti	√	√	√	√	√
16	Lina Puji Lestari	√	√	√	√	√
17	Lisa Kumara	√	i	√	√	√
18	Meliana Aulia W	√	√	√	√	√
19	Menik Yuliani	√	√	√	√	√
20	Neneng Parmawati	√	√	√	√	√
21	Nurlita Pandan	√	√	√	√	√
22	Rahmat A	√	√	√	√	√
23	Renno R.S	√	i	√	√	√
24	Roni Fajar Santoso	√	i	√	√	√
25	Saud Faisal	√	i	√	√	√
26	Septi Nurvitasari	√	√	√	√	√
27	Sidik Dwi C	√	√	√	√	√
28	Siti Nurul H	√	√	√	√	√
29	Tri Setya Handoko	√	√	√	√	√
30	Turin Sapto Aji	√	i	√	√	√
31	Wijayanti K.W	√	√	√	√	√
32	Zuhrotun Nisa	√	√	√	√	√

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPS 3
(UJI COBA)**

NO	NAMA SISWA	TTD	NO	NAMA SISWA	TTD
1	Andhika S.P.		18	Andita Winda R	
2	Lilin W		19	Meidinda A. W	
3	Erlin W		20	Bunga Indah P	
4	Dimas Anggi E.P		21	Eet Ferdiana	
5	Diah Wahyu P		22	Umarida Rismawati	
6	Catur Meriyanto		23	Kartika Wijaya K	
7	Nur widiyanti		24	Opriza P. M.	
8	Melvy Rinda M		25	Wisnu Lista M.	
9	Amelia Eka A		26	Elisa Auandita P	
10	Davied Imam F		27	Fima Rjas Tirza	
11	Sri Jungung Bagus		28	Afi Pratama	
12	Hernanda S.P		29	Nikita Ansu P	
13	Wendy Wulandari		30	Saktika P. U. R	
14	Rangga Surya H		31		
15	Sandi Fernando		32		
16	Arento Wibowo		33		
17	Danar Hesmana		34		

































Purworejo, 04 Maret 2013

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPA 3
(PRETEST)**

NO	NAMA SISWA	TTD	NO	NAMA SISWA	TTD
1	Potri Emilia P		18	Bagus Panuntun	
2	Ertha Yuliyanti		19	Nugraheni P.W	
3	Mahendra Dewi		20	FITA TRI-W	
4	Ririn Rahayati		21	Elia Rizki .	
5	Ari Yanti		22	Yosepha Hastania	
6	Nurul Rachmawati		23	Panji Setra Wijoyo	
7	Tiara Nur A .		24	Vilentia Gindy	
8	Perwobadi S.		25	Kresta C Sandy	
9	Catur Mistriani		26	Yogian Akbar A R	
10	Karina Ika A		27	Vivi Dyah H	
11	Abdhani M		28	Veronica M	
12	Risa Ardiana		29	Rina Indriana	
13	Hari Sakti N		30	Rizqi Karuniawan	
14	Nur Aini		31	Hiki Masitoh	
15	Sintikhe S.N		32		
16	Belia Risti		33		
17	Jeane Setyani		34		




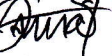









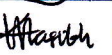





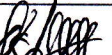











Purworejo, 09 Maret 2013

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPA 2
(PRETEST)**

NO	NAMA SISWA	TTD	NO	NAMA SISWA	TTD
1	IRA PERMATASARI		18	Anggun Larassati	
2	Debi Pramuditya		19	ferninda Berliana	
3	Hidayat R.		20	Ikhtlarti Fatma. D	
4	Fito Kurniawan. N		21	lin indraswari	
5	Neneng Parmawati		22	Lili Dwi Nuryani	
6	Meliana Aulia		23	Lina Puji Lestari	
7	Dhita Ariesta		24	Lisa Kumara	
8	LINA DAMAYANTI		25	Rahmat Ariyanto	
9	Nurito Panban		26	Iri Setya Handoko	
10	Merik Yuliani		27	Wijayanti	
11	Diandra Ami		28	Renno R. S	
12	Septi Nurvitasari		29	Lisa Kumara	
13	Zahrotun Nisa		30	Saud Faizal	
14	Siti Nurul -H		31	Twin Septo A	
15	Sidik Dwi. C		32	Fitri Rahmayanti	
16	Roni Fajar Santoso		33		
17	Emy Kurniawati		34		

































Purworejo, 11 Maret 2013

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPA 3
(POST-TEST)**

NO	NAMA SISWA	TTD	NO	NAMA SISWA	TTD
1	Veronica Marsyaria		18	Ari Yanti	
2	Mahendra Dewi		19	Ertha Sulryanti	
3	FITA TRI-W		20	Hari Sakti	
4	Catur M		21	Presta C. Sandy	
5	Tiara		22	Nurul R	
6	Elia Rizki		23	Abdhanir M	
7	Risa A		24	Kiki Masitoh	
8	Putri EP		25	Purwchadi S.	
9	Rina Indriana		26	Nugraheni P.W	
10	Nur Anir		27	Ririn Rahayati	
11	Vivi Dyah H		28	Vilentia Sindy	
12	Bella Risti W		29	Yosepha Hastama Dewi	
13	Smirkehe Septia N		30	Karina Ika A	
14	Panji S. W		31	Lulu Rahajeng	
15	Rizki Karuniawan		32		
16	Bagus Panuntun		33		
17	Yogian Akbar Ar		34		

Purworejo, 01 Mei 2013

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPA 2
(POST-TEST)**

NO	NAMA SISWA	TTD	NO	NAMA SISWA	TTD
1	Eny kurniawati		18	Saud Faizal	
2	Lisa Kumara		19	Ira Permatasari	
3	Desyka R. S		20	Diandra Aini	
4	Rurita Pandan		21	Debi Pramuditya	
5	Wijayanti k. w		22	Ikhtiarti Ratna D	
6	Fitri Rahmayanti		23	Lili Dwi Nuryani	
7	Fito kurniawan M		24	LINA DAMAYANTI	
8	Hidayat R.		25	Molena Aulia W	
9	Anggun Larasati		26	Iin Indraswari	
10	Septi Nurvitasari		27	Sidik DWI . C	
11	Neneng Parmawati		28	Siti Nurul . H	
12	Roni Fajar Santoso		29	Zahrotun Nisa	
13	Merif Tuliani		30	Tri Setya Handoko	
14	Lina Puji Lestari		31	Ferninda Berliana P	
15	Turin Dapto Aji		32	Dhuta Anesta	
16	Renno R . S		33		
17	Rahmat A		34		

Purworejo, 04 Mei 2013

LAMPIRAN 4

KRITERIA PENILAIAN

Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

No	Indikator	Kriteria Penyeoran	Skor
1.	Pengucapan (<i>Pronouncation</i>)	➤ Pengucapan sangat buruk, tidak dapat dipahami sama sekali.	1
		➤ Pengucapan sangat sulit dipahami, menghendaki untuk selalu diulang.	2
		➤ Kesulitan dalam pengucapan menyebabkan orang lain mendengarkan dengan seksama dan kadang-kadang menyebabkan kesalahpahaman.	3
		➤ Pengucapan dapat dipahami namun seringkali masih ada ucapan asing/ bahasa daerah.	4
		➤ Pengucapan sudah seperti penutur asli.	5
2.	Tata bahasa (<i>Grammaire</i>)	➤ Kesalahan tata bahasa dan urutan kata yang sangat buruk sehingga tidak dapat dipahami.	1
		➤ Tata bahasa dan urutan kata sulit untuk dipahami sehingga mengganggu komunikasi .	2
		➤ Terjadi lebih dari dua kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata, sehingga dapat menghilangkan makna/ arti.	3
		➤ Hanya terdapat satu kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata namun tidak menghilangkan	4

		<p>makna/ arti.</p> <p>➤ Tidak ada kesalahan sama sekali pada tata bahasa dan urutan kata</p>	5
3.	Kosakata (<i>Vocabulaire</i>)	<p>➤ Penggunaan masih sangat buruk sehingga dapat mengganggu percakapan.</p> <p>➤ Penggunaan kata yang buruk dan kosakata yang terbatas sehingga sulit untuk dipahami.</p> <p>➤ Penggunaan kosakata sering tidak tepat, sehingga percakapan agak terbatas dan terjadi ketidakcocokan pemilihan kosakata.</p> <p>➤ Penggunaan kosakata sudah tepat, namun masih ada ketidakcocokan kebahasaan</p> <p>➤ Penggunaan kosakata dan ekspresi seperti penutur asli.</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>
4.	Kelancaran (<i>Aisance/ Fluency</i>)	<p>➤ Pembicaraan selalu terhenti dan terputus-putus sehingga percakapan menjadi macet.</p> <p>➤ Pembicaraan masih sering ragu, sering diam, dan kalimat tidak lengkap.</p> <p>➤ Pembicaraan kadang-kadang masih ragu karena masalah kebahasaan.</p> <p>➤ Pembicaraan lancar, namun kadang-kadang masih kurang ajek.</p> <p>➤ Pembicaraan sudah seperti penutur asli.</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>
5.	Pemahaman (<i>Compréhension</i>)	<p>➤ Tidak dapat memahami sama sekali percakapan sederhana yang diajukan.</p> <p>➤ Terdapat banyak kesulitan</p>	<p>1</p> <p>2</p>

		<p>dalam melakukan percakapan, tidak memahami percakapan secara umum.</p> <p>➤ Memahami percakapan normal dengan baik, namun masih perlu pengulangan.</p> <p>➤ Memahami percakapan hampir mendekati normal, namun kadang-kadang masih perlu pengulangan</p> <p>➤ Memahami percakapan tanpa kesulitan sama sekali</p>	<p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>
JUMLAH			25

LAMPIRAN 5

RPP PENELITIAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 3 PURWOREJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / program : XI / pilihan
 Semester : 2 (Genap)
 Pertemuan ke : 1
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Standar Kompetensi : BERBICARA

Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *Je suis Fan*.

Kompetensi dasar :

Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

Indikator :

1. Menirukan ujaran dengan tepat
2. Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan dalam bentuk paparan sederhana tentang *Je suis Fan*

Materi Pembelajaran :

Tema : *Je suis Fan*

Savoir-faire

- *Se présenter quelqu'un*
- *Repondre à des question sur se présenter*

Grammaire

Conjugaison

- *Être*
- *S'appeler*

Vocabulaire

- *La Nationalité*

<i>Masculin</i>	<i>Feminin</i>
<i>Indonésien</i>	<i>Indonésienne</i>
<i>Japonais</i>	<i>Japonaise</i>
<i>Français</i>	<i>Française</i>
<i>Chinois</i>	<i>Chinoise</i>
<i>Australien</i>	<i>Australienne</i>
<i>Americain</i>	<i>Americainne</i>
<i>Hollandais</i>	<i>Hollandaise</i>
<i>Anglais</i>	<i>Anglaise</i>
<i>Africain</i>	<i>Africainne</i>

- *La profession*

<i>Masculin</i>	<i>Feminin</i>
<i>Étudiant</i>	<i>Étudiante</i>
<i>Lycéen</i>	<i>Lycéenne</i>
<i>Mécanicien</i>	<i>Mécanicienne</i>
<i>Acteur</i>	<i>Actrice</i>
<i>Chanteur</i>	<i>Chanteuse</i>

Metode Pembelajaran :

1. Metode Deduktif
2. Metode Tanya Jawab
3. Teknik Permainan Ular Tangga

Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan awal

Kegiatan guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. • Guru menyiapkan kondisi siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam dari guru 	5 Menit

2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan lagi pada siswa materi pelajaran minggu lalu. Guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Prancis. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyebutkan materi pelajaran minggu lalu. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

2. Kegiatan inti

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
1. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan fungsi dan penggunaan <i>verbe être</i> dan <i>s'appeler</i>. Guru mengaitkan penjelasan tentang <i>verbe être</i> dengan <i>vocabulaire</i> baru yang berkaitan dengan materi yakni profesi dan kewarganegaraan. Guru memberi contoh cara berbicara yang baik dan benar dengan menggunakan media gambar dan menggunakan kata kunci yang berhubungan dengan <i>je suis fan</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa berpartisipasi aktif dengan melaksanakan setiap perintah guru. Siswa memperhatikan guru. 	20 Menit
2. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membuat suatu lingkaran sambil menyanyikan lagu <i>Les jours de la semaine</i>. Guru membagikan kartu yang berisi pertanyaan dan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengikuti perintah guru Siswa melaksanakan perintah guru. 	35 Menit

<p>jawaban kepada setiap siswa untuk saling dicocokkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengontrol jalannya permainan. <p>3. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru melalui media gambar yang ada di LCD dan dapat memecahkan masalah yang ada pada gambar tersebut. • Guru mengevaluasi hasil pekerjaan siswa dan membahasnya di depan kelas untuk menyempurnakan tugas siswa berikutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan perintah guru • Siswa melakukan perintah guru 	25 Menit
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

3. Penutup

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meninjau kembali materi yang baru saja dipelajari dengan menanyakan kepada siswa untuk dijawab secara lisan. • Guru memberikan apresiasi kepada semua jawaban siswa dan memberi sedikit koreksi jika ditemukan kesalahan dalam pengucapan atau penggunaan. • Guru menutup pelajaran dengan memberika salam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab. • Siswa menjawab salam guru. 	5 Menit

1. Alat/ Bahan/ Sumber bahan :**a. ALAT PEMBELAJARAN**

Laptop, spidol dan whiteboard, kartu

b. SUMBER PEMBELAJARAN

Buku LE MAG METHODE DU FRANÇAIS + CD

2. Evaluasi

Siswa praktek : Mempresentasikan tentang orang terkenal

Model test : lisan

Jenis : individu

3. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Kriteria Skor (1-3)		
1	Kesesuaian menjawab pertanyaan	Jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan	1		
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan tetapi masih belum lengkap		2	
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan dan jelas (lengkap)			3
2	pelafalan (prononciation)	pengucapan dengan pelafalan yang tidak sesuai	1		
		pengucapan dengan pelafalan yang cukup baik		2	
		pengucapan dengan pelafalan yang sesuai dengan kaidah bahasa Prancis yang benar			3

Menyetujui,
Dosen pembimbing,

Purworejo, Maret 2013
Mahasiswa,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP. 19600202 198803 1 002

Amiroh Nur Khayatun
09204241011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 3 PURWOREJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / program : XI / pilihan
 Semester : 2 (Genap)
 Pertemuan ke : 2
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Standar Kompetensi : BERBICARA

Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *Les goûts*.

Kompetensi dasar :

1. Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

Indikator :

- Menirukan ujaran dengan tepat
- Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan dalam bentuk paparan sederhana tentang *Les goûts*

Materi Pembelajaran :

Tema : *Les goûts*

Savoir-faire

- *Dire ce qu'on aime/ déteste à l'école*
- *Parler de son emploi du temps*

Grammaire

Conjugaison

- *Les articles définis : le, la, l', les*
- *Avoir au singulier*

Vocabulaire

- *Les verbes singulier : aimer, adorer, détester, habiter*

Metode Pembelajaran :

1. Metode Belajar Bahasa Berkelompok (buku Metodologi Pengajaran Bahasa)
2. Metode Tanya Jawab
3. Teknik Permainan Ular Tangga

Langkah-langkah Pembelajaran 1:**1. Kegiatan awal**

Kegiatan guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru menyiapkan kondisi siswa 2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan lagi pada siswa materi pelajaran minggu lalu. Guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Prancis. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dari guru Siswa menyebutkan materi pelajaran minggu lalu. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 	5 Menit

2. Kegiatan inti

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
1. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan fungsi dan penggunaan <i>Les articles</i> definis : <i>le, la, l', les</i>. Guru mengaitkan penjelasan tentang <i>Les articles</i> definis : <i>le, la, l', les</i> dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa berpartisipasi aktif dengan melaksanakan setiap perintah guru. 	30 Menit

<p><i>vocabulaire</i> baru yang berkaitan dengan materi yakni kesukaan.</p>		
<p>2. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan beberapa contoh gambar tentang <i>Les goûts</i> dan melafalkan kegiatan yang ada dalam gambar. • Guru memberi contoh cara berbicara yang baik dan benar dengan menggunakan media gambar tersebut dan menggunakan kata kunci yang berhubungan dengan <i>Les goûts</i>. • Guru melibatkan siswa dalam beberapa tim. Setiap tim terdiri dari lima sampai enam orang untuk menjalankan permainan ular tangga, yang terdapat pertanyaan dalam beberapa kotak. • Guru meminta salah satu siswa dari masing-masing siswa untuk perwakilan menjalankan permainan ular tangga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan guru. • Siswa mengikuti perintah guru • Siswa memperhatikan petunjuk guru. • Siswa mengikuti perintah guru. 	<p>30 Menit</p>
<p>3. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas. • Guru mengevaluasi hasil pekerjaan siswa dan membahasnya di depan kelas untuk menyempurnakan tugas siswa berikutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan perintah guru • Siswa melakukan perintah guru 	<p>20 Menit</p>

3. Penutup

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Guru meninjau kembali materi yang baru saja dipelajari dengan menanyakan kepada siswa untuk dijawab secara lisan. Guru memberikan apresiasi kepada semua jawaban siswa dan memberi sedikit koreksi jika ditemukan kesalahan dalam pengucapan atau penggunaan. Guru menutup pelajaran dengan memberikan salam. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab. Siswa menjawab salam guru. 	5 Menit

1. Alat/ Bahan/ Sumber bahan :

a. ALAT PEMBELAJARAN

Laptop, spidol dan whiteboard, papan permainan ular tangga

b. SUMBER PEMBELAJARAN

Buku LE MAG METHODE DU FRANÇAIS + CD

2. Evaluasi

Siswa praktek : Mempresentasikan tentang *Les goûts*

Model test : lisan

Jenis : individu

3. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Kriteria Skor (1-3)		
1	Kesesuaian menjawab pertanyaan	Jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan	1		
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan tetapi masih belum lengkap		2	

		Jawaban sesuai dengan pertanyaan dan jelas (lengkap)			3
2	pelafalan (prononciation)	pengucapan dengan pelafalan yang tidak sesuai	1		
		pengucapan dengan pelafalan yang cukup baik		2	
		pengucapan dengan pelafalan yang sesuai dengan kaidah bahasa Prancis yang benar			3

Menyetujui,
Dosen pembimbing,

Purworejo, Maret 2013
Mahasiswa,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP. 19600202 198803 1 002

Amiroh Nur Khayatun
09204241011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 3 PURWOREJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / program : XI / pilihan
 Semester : 2 (Genap)
 Pertemuan ke : 3
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Standar Kompetensi : BERBICARA

Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *La Famille*.

Kompetensi dasar :

- Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

Indikator :

- Menirukan ujaran dengan tepat
- Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan dalam bentuk paparan sederhana tentang *La Famille*.

Materi Pembelajaran :

Tema : *La Famille*

Savoir-faire

- *Présenter la famille*
- *Repondre à des question sur se présenter*

Grammaire

- *Les auxiliaires être, avoir et les verbes en –ER au pluriel*
- *Les adjectifs possessifs : mon, ma, mes, ta, tes, son, sa, ses*

Vocabulaire

La famille : père, mère, frère, sœur, grand-père, grand-mère, oncle, tante, cousin, cousine.

Metode Pembelajaran :

1. Metode Komunikatif.
2. Metode Tanya Jawab
3. Teknik Permainan Ular Tangga

Langkah-langkah Pembelajaran :**1. Kegiatan awal**

Kegiatan guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru menyiapkan kondisi siswa 2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan lagi pada siswa materi pelajaran minggu lalu. Guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Prancis. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dari guru Siswa menyebutkan materi pelajaran minggu lalu. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 	5 Menit

2. Kegiatan inti

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
1. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan tentang <i>la famille</i>, tentang fungsi dan penggunaannya. Guru mengaitkan penjelasan tentang <i>verbe être</i> dengan <i>vocabulaire</i> baru yang berkaitan dengan materi yakni profesi dan kewarganegaraan. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa berpartisipasi aktif dengan melaksanakan setiap perintah guru. 	20 Menit

<p>2. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi contoh kalimat dengan mengucapkan sebuah kalimat pendek tentang <i>la famille</i>. • Guru menanyakan pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi yang diajarkan.. • Guru melatih siswa melakukan percakapan dalam bahasa Prancis tentang <i>la famille</i>. • Guru melibatkan siswa dalam beberapa tim. Setiap tim terdiri dari lima sampai enam orang untuk menjalankan permainan ular tangga, yang terdapat pertanyaan dalam beberapa kotak. • Guru meminta salah satu siswa dari masing-masing siswa untuk perwakilan menjalankan permainan ular tangga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan guru. • Siswa yang ditunjuk menjawab pertanyaan guru. • Siswa melakukan percakapan dalam bahasa Prancis. • Siswa melakukan perintah guru. • Siswa melakukan perintah guru. 	30 Menit
<p>3. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas. • Guru mengevaluasi hasil pekerjaan siswa dan membahasnya di depan kelas untuk menyempurnakan tugas siswa berikutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan perintah guru • Siswa melakukan perintah guru 	30 Menit

3. Penutup

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama dengan siswa. Guru memberikan apresiasi kepada semua jawaban siswa dan memberi sedikit koreksi jika ditemukan kesalahan dalam pengucapan atau penggunaan. Guru menutup pelajaran dengan memberika salam. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilalui. Siswa menjawab salam guru. 	5 Menit

1. Alat/ Bahan/ Sumber bahan :

a. ALAT PEMBELAJARAN

Laptop, LCD, power point ,spidol dan whiteboard, papan permainan ular tangga

b. SUMBER PEMBELAJARAN

Buku LE MAG METHODE DU FRANÇAIS + CD (unité 4),
Gambar diambil dari www.google.com,

2. Evaluasi

Siswa praktek “*Jeu de Role*” di depan kelas tentang “*présenter la famille*”

Model test : lisan

Jenis : kelompok

3. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Kriteria Skor (1-3)		
1	Kesesuaian menjawab pertanyaan	Jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan	1		
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan tetapi masih belum lengkap		2	

		Jawaban sesuai dengan pertanyaan dan jelas (lengkap)			3
2	pelafalan (prononciation)	pengucapan dengan pelafalan yang tidak sesuai	1		
		pengucapan dengan pelafalan yang cukup baik		2	
		pengucapan dengan pelafalan yang sesuai dengan kaidah bahasa Prancis yang benar			3

Menyetujui,
Dosen pembimbing,

Purworejo, Maret 2013
Mahasiswa,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP. 19600202 198803 1 002

Amiroh Nur Khayatun
NIM. 09204241011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 3 PURWOREJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / program : XI / pilihan
 Semester : 2 (Genap)
 Pertemuan ke : 1
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Standar Kompetensi : BERBICARA

Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang “*Je suis Fan*”.

Kompetensi dasar :

- Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

Indikator :

- Menirukan ujaran dengan tepat
- Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan dalam bentuk paparan sederhana tentang *Je suis Fan*.

Materi Pembelajaran :

Tema : *Je suis Fan*

Savoir-faire

- *Se présenter quelqu'un*
- *Repondre à des question sur se présenter*

Grammaire

Conjugaison

- *Être*
- *S'appeler*

Vocabulaire

- *La Nationalité*

Masculin	Feminin
<i>Indonésien</i>	<i>Indonésienne</i>
<i>Japonais</i>	<i>Japonaise</i>
<i>Français</i>	<i>Française</i>
<i>Chinois</i>	<i>Chinoise</i>
<i>Australien</i>	<i>Australienne</i>
<i>Americain</i>	<i>Americainne</i>
<i>Hollandais</i>	<i>Hollandaise</i>
<i>Anglais</i>	<i>Anglaise</i>
<i>Africain</i>	<i>Africainne</i>

- *La profession*

Masculin	Feminin
<i>Étudiant</i>	<i>Étudiante</i>
<i>Lycéen</i>	<i>Lycéenne</i>
<i>Mécanicien</i>	<i>Mécanicienne</i>
<i>Acteur</i>	<i>Actrice</i>
<i>Chanteur</i>	<i>Chanteuse</i>

Metode Pembelajaran :

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode deduktif. Maksudnya guru memberikan gambaran secara umum tentang *Je suis Fan* kepada siswa, kemudian siswa diarahkan kepada hal-hal yang lebih khusus tentang apa saja yang berkaitan tentang *Je suis Fan*.

Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan awal

Kegiatan guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Guru menyiapkan kondisi siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam dari guru 	5 Menit

2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan lagi pada siswa materi pelajaran minggu lalu. Guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Prancis. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyebutkan materi pelajaran minggu lalu. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

2. Kegiatan inti

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
1. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan <i>verbe être</i> dan <i>s'appeler</i>. Tentang fungsi dan penggunaannya. Guru mengaitkan penjelasan tentang <i>verbe être</i> dengan <i>vocabulaire</i> baru yang berkaitan dengan materi yakni profesi dan kewarganegaraan. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa berpartisipasi aktif dengan melaksanakan setiap perintah guru. 	30 Menit
2. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh dialog percakapan tentang <i>Je suis fan</i>. Guru menanyakan pemahaman siswa tentang dialog tersebut. Guru melatih siswa melakukan percakapan dalam bahasa Prancis tentang <i>Je suis Fan</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan guru. Siswa yang ditunjuk menjawab pertanyaan guru. Siswa melakukan percakapan dalam bahasa Prancis. 	30 Menit
3. Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi tugas kepada 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan 	20 Menit

<p>beberapa siswa tentang percakapan “<i>je suis fan</i>” sesuai dengan situasi yang disajikan oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk beberapa siswa maju dan mempraktekan • Guru mengevaluasi praktek percakapan yang dilakukan oleh siswa. 	<p>perintah guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan guru. 	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	--

3. Penutup

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meninjau kembali materi yang baru saja dipelajari dengan menanyakan kepada siswa untuk dijawab secara lisan dengan berdialog sederhana. • Guru memberikan apresiasi kepada semua jawaban siswa dan memberi sedikit koreksi jika ditemukan kesalahan dalam pengucapan atau penggunaan. • Guru menutup pelajaran dengan memberika salam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab. • Siswa menjawab salam guru. 	5 Menit

1. Alat/ Bahan/ Sumber bahan :

- a. ALAT PEMBELAJARAN
spidol dan whiteboard
- b. SUMBER PEMBELAJARAN
Buku LE MAG METHODE DU FRANÇAIS + CD

2. Evaluasi

Siswa praktek "*Jeu de Role*" di depan kelas tentang "*je suis fan*"

Model test : lisan

Jenis : kelompok

3. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Kriteria Skor (1-3)		
1	Kesesuaian menjawab pertanyaan	Jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan	1		
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan tetapi masih belum lengkap		2	
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan dan jelas (lengkap)			3
2	pelafalan (prononciation)	pengucapan dengan pelafalan yang tidak sesuai	1		
		pengucapan dengan pelafalan yang cukup baik		2	
		pengucapan dengan pelafalan yang sesuai dengan kaidah bahasa Prancis yang benar			3

Menyetujui,
Dosen pembimbing,

Purworejo, Maret 2013
Mahasiswa,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP. 19600202 198803 1 002

Amiroh Nur Khayatun
NIM. 09204241011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 3 PURWOREJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / program : XI / pilihan
 Semester : 2 (Genap)
 Pertemuan ke : 2
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Standar Kompetensi : BERBICARA

Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *Les goûts*.

Kompetensi dasar :

- Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

Indikator :

- Menirukan ujaran dengan tepat
- Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan dalam bentuk paparan sederhana tentang *Les goûts*.

Materi Pembelajaran :

Tema : *Les goûts*

Savoir-faire

- *Dire ce qu'on aime/ déteste à l'école*
- *Parler de son emploi du temps*

Grammaire

Conjugaison

- *Les articles définis : le, la, l', les*
- *Avoir au singulier*

Vocabulaire

- *Les verbes singulier : aimer, adorer, détester, habiter*

Metode Pembelajaran :

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode kerja kelompok. Maksudnya guru membagi siswa menjadi beberapa tim untuk membahas tentang *Les goût*.

Langkah-langkah Pembelajaran 1:

1. Kegiatan awal

Kegiatan guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru menyiapkan kondisi siswa 2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan lagi pada siswa materi pelajaran minggu lalu. Guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Prancis. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dari guru Siswa menyebutkan materi pelajaran minggu lalu. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 	5 Menit

2. Kegiatan inti

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
1. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan <i>les articles définis : le, la, l', les</i>. Tentang fungsi dan penggunaannya. Guru mengaitkan <i>les articles définis : le, la, l', les</i> dengan <i>vocabulaire</i> baru yang berkaitan dengan materi yakni tentang kesukaan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa berpartisipasi aktif dengan melaksanakan setiap perintah guru. 	30 Menit

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Guru meninjau kembali materi yang baru saja dipelajari dengan menanyakan kepada siswa untuk dijawab secara lisan dengan berdialog sederhana. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab. 	5 Menit

<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan apresiasi kepada semua jawaban siswa dan memberi sedikit koreksi jika ditemukan kesalahan dalam pengucapan atau penggunaan. Guru menutup pelajaran dengan memberika salam. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru. 	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------	--

1. Alat/ Bahan/ Sumber bahan :

a. ALAT PEMBELAJARAN
spidol dan whiteboard

b. SUMBER PEMBELAJARAN
Buku LE MAG METHODE DU FRANÇAIS + CD

2. Evaluasi

Siswa praktek “*Jeu de Role*” di depan kelas tentang *Les goûts*

Jenis : kelompok

3. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Kriteria Skor (1-3)		
1	Kesesuaian menjawab pertanyaan	Jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan	1		
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan tetapi masih belum lengkap		2	
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan dan jelas (lengkap)			3
2	pelafalan (prononciation)	pengucapan dengan pelafalan yang tidak sesuai	1		
		pengucapan dengan pelafalan yang cukup baik		2	
		pengucapan dengan pelafalan yang sesuai dengan kaidah bahasa Prancis yang benar			3

Menyetujui,
Dosen pembimbing,

Purworejo, Maret 2013
Mahasiswa,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP. 19600202 198803 1 002

Amiroh Nur Khayatun
NIM. 09204241011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 3 PURWOREJO
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / program : XI / pilihan
 Semester : 2 (Genap)
 Pertemuan ke : 3
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Standar Kompetensi : BERBICARA

Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *La Famille*

Kompetensi dasar :

- Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

Indikator :

- Menirukan ujaran dengan tepat
- Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan dalam bentuk paparan sederhana tentang *La Famille*.

Materi Pembelajaran :

Tema : *La Famille*

Savoir-faire

- *Présenter la famille*
- *Repondre à des question sur se présenter*

Grammaire

- *Les auxiliaires être, avoir et les verbes en –ER au pluriel*
- *Les adjectifs possessifs : mon, ma, mes, ta, tes, son, sa, ses*

Vocabulaire

La famille : père, mère, frère, sœur, grand-père, grand-mère, oncle, tante, cousin, cousine.

Metode Pembelajaran :

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah Ekletik yaitu metode yang menggabungkan beberapa metode yakni metode terjemahan, komunikatif dan diskusi.

Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan awal

Kegiatan guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru menyiapkan kondisi siswa 2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan lagi pada siswa materi pelajaran minggu lalu. Guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Prancis. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dari guru Siswa menyebutkan materi pelajaran minggu lalu. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 	5 Menit

2. Kegiatan inti

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
1. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan tentang <i>la famille</i>, tentang fungsi dan penggunaannya. Guru mengaitkan penjelasan tentang <i>verbe être</i> dengan <i>vocabulaire</i> baru yang berkaitan dengan materi yakni profesi dan kewarganegaraan. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa berpartisipasi aktif dengan melaksanakan setiap perintah guru. 	20 Menit

<p>2. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi contoh kalimat dengan mengucapkan sebuah kalimat pendek tentang <i>la famille</i>. Guru menanyakan pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi yang diajarkan.. Guru melatih siswa melakukan percakapan dalam bahasa Prancis tentang <i>la famille</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan guru. Siswa yang ditunjuk menjawab pertanyaan guru. Siswa melakukan percakapan dalam bahasa Prancis. 	30 Menit
<p>3. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa berdiskusi tentang “<i>la famille</i>” sesuai dengan situasi yang disajikan oleh guru. Guru menunjuk beberapa siswa maju dan mempraktekan. Guru mengevaluasi praktek percakapan yang dilakukan oleh siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan perintah guru Siswa memperhatikan guru. 	30 Menit

3. Penutup

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama dengan siswa. Guru memberikan apresiasi kepada semua jawaban siswa dan memberi sedikit koreksi jika ditemukan kesalahan dalam pengucapan atau penggunaan. Guru menutup pelajaran dengan memberika salam. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilalui. Siswa menjawab salam guru. 	5 Menit

1. Alat/ Bahan/ Sumber bahan :

a. ALAT PEMBELAJARAN

Laptop, LCD, power point, spidol dan whiteboard

b. SUMBER PEMBELAJARAN

Buku LE MAG METHODE DU FRANÇAIS + CD (unité 4),

Gambar diambil dari www.google.com,

2. Evaluasi

Siswa praktek “*Jeu de Role*” di depan kelas tentang “*présenter la famille*”

Model test : lisan

Jenis : kelompok

3. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Kriteria Skor (1-3)		
1	Kesesuaian menjawab pertanyaan	Jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan	1		
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan tetapi masih belum lengkap		2	
		Jawaban sesuai dengan pertanyaan dan jelas (lengkap)			3

2	Pelafalan (prononciation)	Pengucapan dengan pelafalan yang tidak sesuai	1		
		Pengucapan dengan pelafalan yang cukup baik		2	
		Pengucapan dengan pelafalan yang sesuai dengan kaidah bahasa Prancis yang benar			3

Menyetujui,
Dosen pembimbing,

Purworejo, Maret 2013
Mahasiswa,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP. 19600202 198803 1 002

Amiroh Nur Khayatun
NIM. 09204241011

LAMPIRAN 6

DAFTAR UJARAN

Data Ujaran Pre-Test Kelas Eksperimen

1. Nama : Putri Emilia Puspitasari

Ujaran Siswa :

Bonjour. Je m'appelle Putri Emilia Puspitasari. J'ai 17 ans. Je suis lycéenne.
Je suis Indonésienne. Merci

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõnʊr].[əmapʌpʌtriemiliapʌspitasari].[əaidisʌtã].[əsuiliseʌn].[ə
suiʌdoneziʌn].[mʌrsi].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõnʊr].[əmapʌpʌtriemilapʌspitasari].[ədisʌtã].[əsʌiliseʌn].[əs
iʌdoneziʌn].[mʌrsi].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *j'ai* dan *je suis* ».

2. Nama : Mahendra Dewi

Ujaran Siswa :

Bonjour, je me présente. Je m'appelle Mahendra. J'habite à Purworejo. Je
suis lycéenne. Je suis Indonésienne. Merci

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõnʊr].[əməprezãt].[əmapʌmahendra].[əabitapurworəjʌ].[əsuilise
ʌn].[əsuiʌndoneziʌn].[mʌrsi].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõnʊr].[əmprezãt].[əmapʌmaendra].[əabitapʌrwʌrəjʌ].[əsʌilise
ʌn].[ə
sʌiʌndoneziʌn].[mʌrsi].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam pengucapan « *Indonésienne* dan *je suis* ».

3. Nama : Hari Sakti Nugroho**Ujaran Siswa :**

Bonjour, je vous présent. Je m'appelle Hari Sakti Nugroho. Je suis lycéen.
J'habite à Purworejo. Je suis Indonésien.

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõn□ur].[jəvoprezã].[jəmap□lharisaktinugr□h□].[□abiteapurw□rəj□].[jəs
□ilise□□].[□əs□i□ndonesia].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõn□ur].[□əvuprezã].[□əmap□larisaktin□gro□].[□abitap□rw□rəj□].[□əs
□ilis□].
[□əs□i□ndonezj□□].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *vous, je, j'habite* dan *Indonésien* »

Data Ujaran Pre-Test Kelas Kontrol**1. Nama :** Ira Permatasari**Ujaran Siswa :**

Bonjour, je me présente. Je m'appelle Ira Permatasari. Je ai 17 ans. Je suis
lycéenne. Je suis Indonésienne.

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõn□ur].[jəmprezāt].[jəmap□lirapərmatasari].[jəaidis□tã].[jəsuilise□n].[jəs
ui

indonesien].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõnʊr].[ʔəmprezāt].[ʔəmapʔlirapərmatasari].[ʔʔdisʔtā].[ʔəsʔiliseʔn]
.[ʔəsʔiʔʔdoneziʔn].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *je, j'ai, Je suis* dan *Indonésienne* ».

2. Nama : Fito Kurniawan

Ujaran Siswa :

Bonjour. Je m'appelle Fito. Je suis lycéen à la SMA 3 Purworejo . J'habite à Purworejo. Je suis Indonésien. Au revoir.

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõnʊr].[jəmapʔlfitʔ].[jəsuisliseʔnalas.m.atrʔapurworəjo].[ʔabitapurwor
əjo].[jə
suisindonezjʔʔ].[orəvwar]

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõnʊr].[ʔəmapʔlfitʔ].[ʔəsʔiliseʔnalas.m.atrwapʔrwʔrʔjʔ].[ʔabitap
ʔrwʔrʔjʔ]. [ʔəsʔiʔndonezjʔʔ].[orəvwar].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam pengucapan « *je suis* dan *Indonésien* ».

3. Nama : Menik Yuliani

Ujaran Siswa :

Bonjour. Je m'appelle Menik. J'ai 16 ans. Je suis lycéenne. J'habite à Wingko. Je suis Indonésienne.

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõnʊr].[əmapʌlmənik].[sɛsã].[əsʌlɪseɪn].[abitawɪŋkʊ].[əs
i
indonesien]

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõnʊr].[əmapʌlmənik].[sɛsɛzã].[əsʌlɪseɪn].[abitawɪŋkʊ].[əs
i ɪndoneziən].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *seize ans*, dan *Indonésienne* ».

Data Ujaran Post-Test Kelas Eksperimen

1. Nama : Elia Risky

Ujaran Siswa :

Bonjour. Je m'appelle Elia Risky. J'adore le football. J'aime le badminton. Je déteste écouter la musique. Merci

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõnʊr].[əmapʌleliariski].[zadʌləfutbol].[zɛmləbədɪmɪntʌn].[ədɛtʌsek
utel
myzik].[mʌrsi].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõnʊr].[əmapʌlɪliariski].[adʌrləfutbol].[mləbədɪmɪntʌn].[ədɛt
ʌsekutela myzik].[mʌrsi].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *j'adore* dan *j'aime* ».

2. Nama : Kiki Masitoh**Ujaran Siswa :**

Bonjour. Je m'appelle Kiki. Je suis fan d'Ajun Perwira. Il est acteur. Il est musicien. Il a 22 ans. Il est beau. Merci

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõnʊr].[əmapʌkiki].[əsʌfãd'aʌnpərɥira].[i-leaktœr].[i-lemusisjʌʌ].[i-la wvãdøzã].[i-lebo].[mʌrsi].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõnʊr].[əmapʌkiki].[əsʌfãd'aʌnpərɥira].[i-leaktœr].[i-lemyzisjʌʌ].[i-la wvʌdøzã].[i-lebo].[mʌrsi].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *musicien* dan *vingt deux ans* »

3. Nama : Sintikhe**Ujaran Siswa :**

Bonjour. Je m'appelle Tikhe. Je suis seule. Ma mère, elle s'appelle Christina. Elle habite à Purworejo. Ella a 45 ans. Elle aime faire la cuisine. Elle est professeur. Elle est Indonésienne. Merci.

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõnʊr].[əmapʌtikə].[əsʌisəl].[mamʌ,elsapʌlkristina].[elabitapurwʌrəjʌ].

[e-lakarâs □ □ kã]. [el □ mf □ rlakyuizin]. [e-laprofessœr]. [ela □ □ donezi □ n]. [m □ rsi].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõn □ ur]. [□ əmap □ ltikə]. [□ əs □ isœl]. [mam □ ,elsap □ lkristina]. [elabitap □ rw □ rəj □].

[e-lakarâs □ □ kã]. [el □ mf □ rlakyuizin]. [el-eprofessœr]. [e-le □ □ donezi □ n]. [m □ rsi].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *seule, je suis* dan *elle est* ».

Data Ujaran Post-Test Kelas Kontrol

1. Nama : Lisa Kumara

Ujaran Siswa :

Bonjour. Je m'appelle Lisa. Je suis fan d'Afgan Syahreza. Il est acteur. Il est chanteur. Il est Indonésien. Il a 26 ans. Merci.

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõn □ ur]. [jəmap □ llisa]. [jəs □ ifãdəafgansahreza]. [ilesaktœr]. [iles □ âtœr]. [i-le □ □ donezj □ □]. [i-lavw □ âsizõ]. [m □ rsi].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõn □ ur]. [□ əmap □ llisa]. [□ əs □ ifãd'afgansareza]. [i-leaktœr]. [i-le □ âtœr]. [i-le □ □ donezj □ □]. [i-law □ □ sizã]. [m □ rsi].

Keterangan :

Terdapat kesalahan setiap mengucapkan kata « *je , suis, d'Afgan* dan *vingt six ans* ».

2. Nama :

Ujaran Siswa : Ikhtiarti Ratna

Bonjour. Je m'appelle Ratna. J'adore écouter la musique Pop. J'aime le badminton. Je déteste le football. Merci.

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõn□ur].[□əmap□lratna].[□ad□rekutelamyzikpop].[jamiləbadmint□n].[jəd
æt□lə futbol].[m□rsi].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõn□ur].[□əmap□lratna].[□ad□rekutelamyzikp□p].[□□mləbadmint□n].[
□ədēt□st ləfutbol].[m□rsi].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *j'aime* dan *je déteste* ».

3. Nama : Sidik

Ujaran Siswa :

Bonjour. Je m'appelle Sidik. J'ai un frère et deux sœur. Mon père, il s'appelle Setioko. Il est police. Il a 46 ans. Il est Indonésien. Merci

Transkrip fonetik ujaran siswa :

[bõn□ur].[□əmap□lsidik].[□əaiãfrə,ədøs□r].[mõp□r,ilsap□lsətioko].[i-
lep□lis].[i-lakarāsizā].[i-leindonesā].[m□rsi].

Transkrip fonetik ujaran yang benar :

[bõn□ur].[□əmap□lsidik].[□□□□fr□redøsœr].[mõp□r,ilsap□lsəti□k□].[i-
lep□li].[i-la karāsizā].[i-le□□donezj□□].[m□rsi].

Keterangan :

Terdapat kesalahan dalam mengucapkan « *est, j'ai, il s'appelle, frère et sœur* dan *Indonésien* ».

LAMPIRAN 7

FOTO PENELITIAN

Kegiatan Pada Kelas Eksperimen









Kegiatan Pada Kelas Kontrol





LAMPIRAN 8

PERHITUNGAN STATISTIK

HASIL UJI INSTRUMEN RATER 1

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,810	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pronouncation	13,6667	2,989	,570	,783
Grammaire	12,9000	2,783	,691	,742
Vocabulaire	13,8333	3,454	,414	,824
Aisance_Fluency	14,1333	3,361	,502	,800
Compréhension	13,4667	2,671	,832	,697

RATER 2

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,810	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pronunciation	13,6000	2,938	,602	,773
Grammaire	12,8667	2,878	,649	,757
Vocabulaire	13,8333	3,454	,463	,810
Aisance_Fluency	14,1333	3,292	,525	,794
Compréhension	13,4333	2,806	,759	,722

RATER 3

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,768	5

Item-Total Statistics

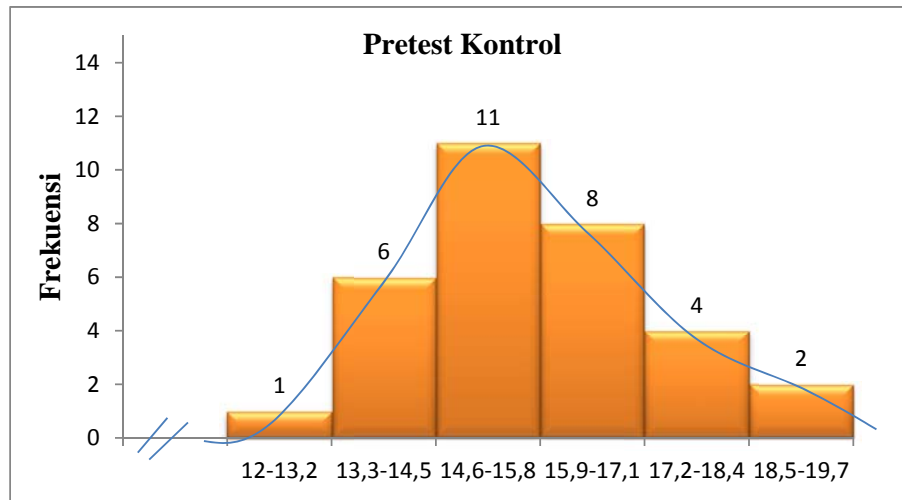
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pronunciation	14,4333	2,530	,489	,743
Grammaire	13,9333	2,202	,641	,686
Vocabulaire	14,7667	2,461	,536	,726
Aisance_Fluency	14,8667	2,809	,365	,780
Compréhension	14,4000	2,455	,689	,680

PERHITUNGAN KELAS INTERVAL

1. PRETEST KONTROL

Min	12,0
Max	19,3
R	7,33
N	32
K	$1 + 3.3 \log n$
	5,966994928
\approx	6
P	1,2222
\approx	1,2

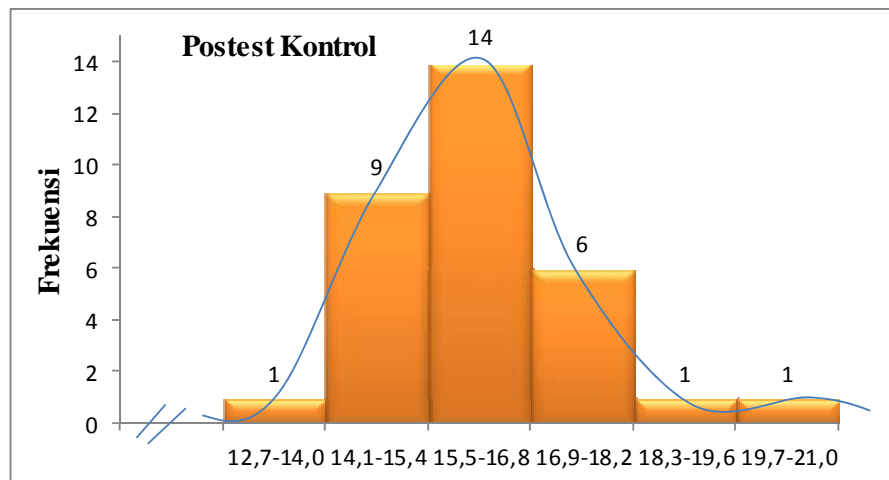
No.	Interval			f absolut	f komulatif	f relatif
1	18,5	-	19,7	2	32	6,3%
2	17,2	-	18,4	4	30	12,5%
3	15,9	-	17,1	8	26	25,0%
4	14,6	-	15,8	11	18	34,4%
5	13,3	-	14,5	6	7	18,8%
6	12,0	-	13,2	1	1	3,1%
Jumlah				32	114	100,0%



2. POSTEST KONTROL

Min	12,7
Max	20,3
R	7,67
N	32
K	$1 + 3.3 \log n$
	5,966994928
\approx	6
P	1,2778
\approx	1,3

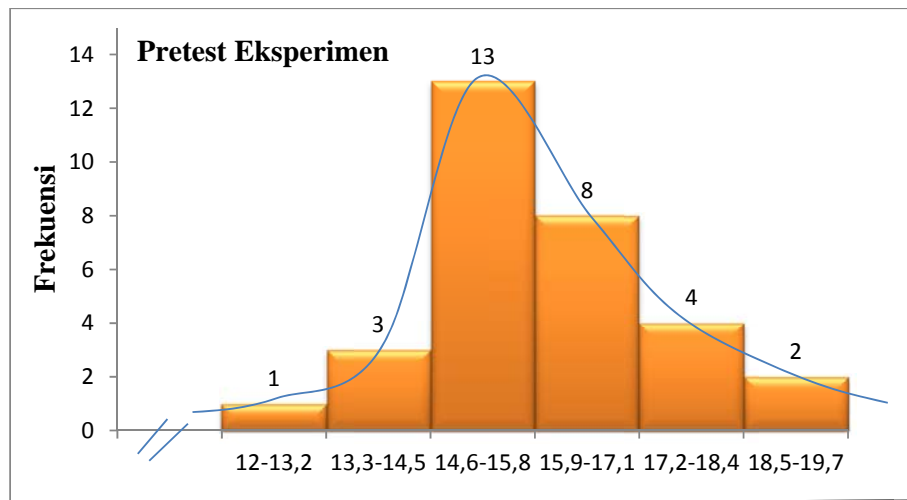
No.	Interval			f absolut	f komulatif	f relatif
1	19,7	-	21,0	1	32	3,1%
2	18,3	-	19,6	1	31	3,1%
3	16,9	-	18,2	6	30	18,8%
4	15,5	-	16,8	14	24	43,8%
5	14,1	-	15,4	9	10	28,1%
6	12,7	-	14,0	1	1	3,1%
Jumlah				32	128	100,0%



3. PRETEST EKSPERIMEN

Min	12,0
Max	19,0
R	7,00
N	31
K	$1 + 3.3 \log n$
	5,92149359
\approx	6
P	1,1667
\approx	1,2

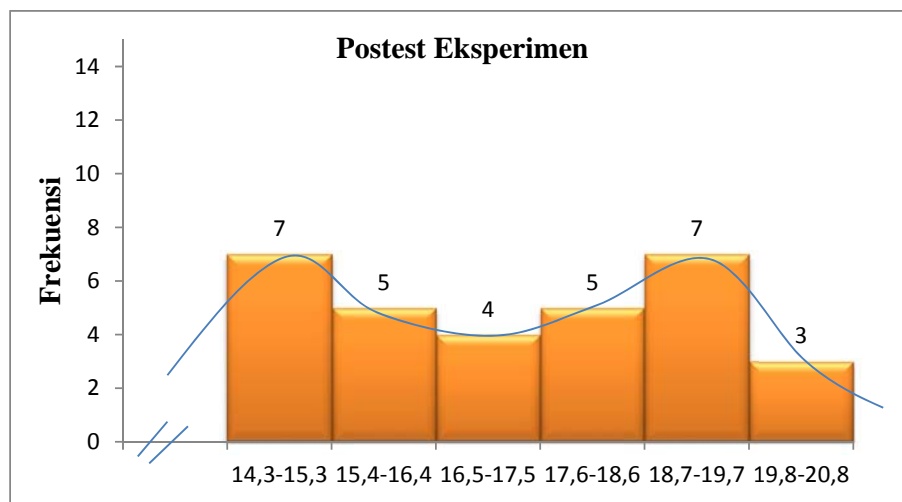
No.	Interval	f absolut	f komulatif	f relatif
1	18,5 - 19,7	2	31	6,5%
2	17,2 - 18,4	4	29	12,9%
3	15,9 - 17,1	8	25	25,8%
4	14,6 - 15,8	13	17	41,9%
5	13,3 - 14,5	3	4	9,7%
6	12,0 - 13,2	1	1	3,2%
Jumlah		31	107	100,0%



4. POSTEST EKSPERIMEN

Min	14,3
Max	20,3
R	6,00
N	31
K	$1 + 3.3 \log n$
	5,92149359
\approx	6
P	1,0000
\approx	1

No.	Interval	f absolut	f komulatif	f relatif
1	19,8 - 20,8	3	31	9,7%
2	18,7 - 19,7	7	28	22,6%
3	17,6 - 18,6	5	21	16,1%
4	16,5 - 17,5	4	16	12,9%
5	15,4 - 16,4	5	12	16,1%
6	14,3 - 15,3	7	7	22,6%
Jumlah		31	115	100,0%



HASIL UJI DESKRIPTIF

Frequencies

Statistics

	Pretest_ Kontrol	Postest_ Kontrol	Pretest_ Eksperimen	Postest_ Eksperimen
N Valid	32	32	31	31
Mean	15,6972	16,0825	15,8165	17,3329
Median	15,3300	16,3300	15,3300	17,3300
Mode	15,33	16,33	15,33	15,00
Std. Deviation	1,60458	1,46168	1,52214	1,77881
Minimum	12,00	12,67	12,00	14,33
Maximum	19,33	20,33	19,00	20,33
Sum	502,31	514,64	490,31	537,32

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Kontrol	32	12,00	19,33	15,6972	1,60458
Postest_Kontrol	32	12,67	20,33	16,0825	1,46168
Pretest_Eksperimen	31	12,00	19,00	15,8165	1,52214
Postest_Eksperimen	31	14,33	20,33	17,3329	1,77881
Valid N (listwise)	31				

HASIL UJI NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest_ Kontrol	Posttest_ Kontrol	Pretest_ Eksperimen	Posttest_ Eksperimen
N		32	32	31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	15,6972	16,0825	15,8165	17,3329
	Std. Deviation	1,60458	1,46168	1,52214	1,77881
Most Extreme Differences	Absolute	,122	,103	,141	,101
	Positive	,122	,103	,141	,101
	Negative	-,082	-,098	-,102	-,096
Kolmogorov-Smirnov Z		,689	,582	,788	,560
Asymp. Sig. (2-tailed)		,730	,887	,564	,912

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	,080	1	61	,778
Posttest	3,759	1	61	,057

HASIL UJI *INDEPENDENT T TEST* (PRETEST)

T-Test

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	KONTROL	32	15,6972	1,60458	,28365
	EKSPERIMEN	31	15,8165	1,52214	,27338

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	,080	,778	-,302	61	,763	-,11926	,39429	-,90769	,66916
	Equal variances not assumed			-,303	60,974	,763	-,11926	,39395	-,90702	,66850

HASIL UJI *INDEPENDENT T TEST* (POSTEST)

T-Test

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	KONTROL	32	16,0825	1,46168	,25839
	EKSPERIMEN	31	17,3329	1,77881	,31948

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	3,759	,057	-3,053	61	,003	-1,25040	,40961	-2,06947	-,43133
	Equal variances not assumed			-3,043	58,048	,004	-1,25040	,41090	-2,07289	-,42792

HASIL UJI KATEGORISASI GAIN SCORE

Frequencies

Statistics

Kategorisasi_Gain_Score_Kontrol

N	Valid	32
	Missing	0

Kategorisasi_Gain_Score_Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid g - tinggi	1	3,1	3,1	3,1
g - sedang	6	18,8	18,8	21,9
g - rendah	25	78,1	78,1	100,0
Total	32	100,0	100,0	

Frequencies

Statistics

Kategorisasi_Gain_Score_Eksperimen

N	Valid	31
	Missing	0

Kategorisasi_Gain_Score_Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid g - tinggi	7	22,6	22,6	22,6
g - sedang	9	29,0	29,0	51,6
g - rendah	15	48,4	48,4	100,0
Total	31	100,0	100,0	

BOBOT KEEFEKTIFAN

$$\text{Mean pretest} = \frac{\text{mean pretest kontrol} + \text{mean pretest eksperimen}}{2}$$

$$\begin{aligned} &= (15,70 + 16,08) / 2 \\ &= 15,76 \end{aligned}$$

$$\text{Bobot Efektif} = \frac{\text{Mean posttest eksperimen} - \text{mean posttest kontrol}}{\text{mean pretest}}$$

$$\begin{aligned} &= (17,33 - 16,08) / 15,76 \\ &= 7,93\% \end{aligned}$$

LAMPIRAN 9

PERHITUNGAN GAIN SCORE

PENGHITUNGAN GAIN SCORE

1. Kelompok Kontrol

$$\text{Rerata gain score} = \frac{\text{rerata posttest} - \text{rerata pretest}}{\text{skor maks} - \text{rerata pretest}}$$

(kategori rendah)

$$= \frac{16,08 - 15,69}{19,33 - 15,69} = \frac{0,39}{3,64}$$

$$= -0,107$$

$$= -0,10$$

2. Kelompok Eksperimen

$$\text{Rerata gain score} = \frac{\text{rerata posttest} - \text{rerata pretest}}{\text{skor maks} - \text{rerata pretest}}$$

(kategori sedang)

$$= \frac{17,33 - 15,81}{20,33 - 15,81} = \frac{1,52}{4,52}$$

$$= 0,336$$

$$= 0,30$$

DATA GAIN SCORE

NO. SISWA	KELOMPOK KONTROL		GAIN SCORE	KTG	KELOMPOK EKSPERIMEN		GAIN SCORE	KTG
	PRETEST	POSTEST			PRETEST	POSTEST		
1	14,00	16,33	0,37	g-Sedang	14,67	16,33	0,29	g-Rendah
2	13,67	17,00	0,50	g-Sedang	15,00	15,00	0,00	g-Rendah
3	15,00	15,33	0,06	g-Rendah	15,33	18,00	0,53	g-Sedang
4	16,67	12,67	-1,09	g-Rendah	14,00	16,33	0,37	g-Sedang
5	15,33	16,00	0,13	g-Rendah	17,33	18,00	0,22	g-Rendah
6	15,33	15,67	0,07	g-Rendah	16,00	16,00	0,00	g-Rendah
7	14,00	17,67	0,58	g-Sedang	16,67	19,33	0,73	g-Tinggi
8	17,33	15,33	-0,67	g-Rendah	17,33	15,00	-0,78	g-Rendah
9	12,00	16,67	0,56	g-Sedang	12,00	20,33	1,00	g-Tinggi
10	16,33	15,33	-0,25	g-Rendah	16,33	15,33	-0,25	g-Rendah
11	15,33	17,33	0,40	g-Sedang	15,33	15,33	0,00	g-Rendah
12	14,67	20,33	1,00	g-Tinggi	14,67	16,67	0,35	g-Sedang
13	15,00	16,33	0,25	g-Rendah	15,00	16,33	0,25	g-Rendah
14	15,33	15,67	0,07	g-Rendah	15,33	16,00	0,13	g-Rendah
15	14,00	14,33	0,05	g-Rendah	14,00	17,33	0,53	g-Sedang
16	17,33	16,33	-0,33	g-Rendah	17,33	19,33	0,67	g-Sedang
17	16,00	16,33	0,08	g-Rendah	16,00	14,33	-0,38	g-Rendah
18	16,67	16,33	-0,09	g-Rendah	16,67	19,33	0,73	g-Tinggi
19	15,33	14,33	-0,20	g-Rendah	15,33	15,00	-0,07	g-Rendah
20	17,33	17,33	0,00	g-Rendah	17,00	17,00	0,00	g-Rendah
21	17,00	14,33	-0,80	g-Rendah	15,33	19,67	0,87	g-Tinggi
22	16,67	17,33	0,18	g-Rendah	15,00	15,00	0,00	g-Rendah
23	19,00	16,67	-1,75	g-Rendah	15,67	17,67	0,43	g-Sedang
24	19,33	16,33	-3,00	g-Rendah	17,33	18,00	0,22	g-Rendah
25	16,00	17,00	0,23	g-Rendah	13,33	17,67	0,62	g-Sedang
26	17,00	18,67	0,50	g-Sedang	17,00	18,67	0,50	g-Sedang
27	15,33	14,67	-0,13	g-Rendah	15,33	19,00	0,73	g-Tinggi
28	15,00	15,67	0,13	g-Rendah	17,00	20,00	0,90	g-Tinggi
29	15,67	16,67	0,21	g-Rendah	19,00	20,00	0,75	g-Tinggi
30	17,33	16,00	-0,44	g-Rendah	19,00	18,67	-0,25	g-Rendah
31	13,33	14,33	0,14	g-Rendah	15,00	16,67	0,31	g-Sedang
32	14,00	14,33	0,05	g-Rendah	-	-	-	-
MEAN	15,70	16,08	-0,10	g-Rendah	15,82	17,33	0,30	g-Sedang

Tingkat perolehan *gain score* dikategorikan dalam tiga kategori, yaitu:

- 1) g-tinggi : dengan $0,7 \leq (<g>)$
- 2) g-sedang : dengan $0,3 \leq (<g>) < 0,7$
- 3) g-rendah : dengan $(<g>) < 0,3$

LAMPIRAN 10

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Basuki

NIP : 195505111986031004

Pekerjaan : Guru Bahasa Prancis SMA Negeri 3 Purworejo

Menyatakan bahwa saya telah menganalisis data berupa rekaman suara menjawab pertanyaan Bahasa Prancis data tes instrumen pre-test dan post-test peserta didik kelas XI, yang merupakan hasil penelitian dari mahasiswa :

Nama : Amiroh Nur Khayatun

NIM : 09204241011

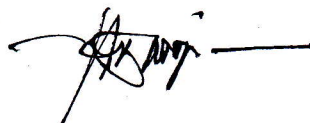
Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Pengambilan data tersebut dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tahap tugas akhir skripsi yang berjudul Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa kelas XI SMA Negeri 3 Purworejo. Dalam hal ini saya bertindak selaku Expert Judgement dan penilai I. Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 6 Mei 2013

Mengetahui.



Drs. Basuki

NIP. 195505111986031004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BruryNur Widyancoko

Keterangan : Alumni Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY

Menyatakan bahwa saya telah menganalisis data berupa rekaman suara menjawab pertanyaan Bahasa Prancis data tes instrumen pre-test dan post-test peserta didik kelas XI, yang merupakan hasil penelitian dari mahasiswa :

Nama : Amiroh Nur Khayatun

NIM : 09204241011

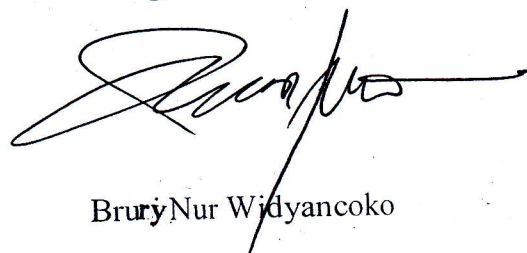
Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Pengambilan data tersebut dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tahap tugas akhir skripsi yang berjudul Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa kelas XI SMA Negeri 3 Purworejo. Dalam hal ini saya bertindak selaku Expert Judgement dan penilai II. Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 Mei 2013

Mengetahui.



BruryNur Widyancoko

LAMPIRAN 11

SURAT IJIN PENELITIAN

LAMPIRAN 12

RÉSUMÉ

**L'EFFICACITÉ DU JEU DE L'OIE POUR AMÉLIORER LES
COMPÉTENCES DE LA PRODUCTION ORALE DES LYCÉENS EN
DEUXIÈME ANNÉES AU SMA N 3 PURWOREJO**

Par :
Amiroh Nur Khayatun
092042411011

RÉSUMÉ

A. Introduction

L'apprentissage de langues étrangères a pour objectif de rendre les apprenants capables de communiquer dans la langue qu'ils apprennent et de les soutenir dans le monde professionnel avec une variété linguistique. Apart de l'anglais, le français est une des langues étrangères qui est appris dans l'enseignement secondaire.

Le processus d'apprentissage de langue dans le curriculum KTSP permet aux apprenants d'acquérir les quatre compétences langagier : la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite. Dans ce cas-là, la compétence de la production orale est considérée comme celle la plus importante à maîtriser, car dans l'apprentissage des langues étrangères en particulièrement le français, les apprenants devraient être capable de communiquer d'une façon orale comme une indication de la réussite de l'aplication de ses connaissances linguistiques.

Alors que, l'apprentissage de la production orale a pour but de rendre les apprenants d'exprimer leurs connaissances, leurs pensées, et leurs idées sous

forme d'un dialogue ou d'une écriture expositive simple qui correspondent au thème donné. Pourtant, selon l'observations faite à SMA N 3 Purworejo, des apprenants ont beaucoup de difficultés dans l'apprentissage de français, particulièrement, pour la compétence de la production orale. Les apprenants ont du mal à utiliser la règle linguistique et manquent de la confiance lors qu'ils pratiquent la langue française en dialogue simple.

Les stratégies d'enseignement appliquées par l'enseignant pendant le cours est monotone. La technique conventionnel dans l'apprentissage à rendre les apprenants s'ennuient pendant les cours, comme l'explication et la traduction ne sont pas efficace pour l'apprentissage de français, particulièrement la compétence de la production orale . Cette technique n'implique pas les apprenants à être actifs dans le cours. En effet, ils s'ennuient et manquent de motivation d'apprendre le français. Il est nécessaire de trouver et de mettre en place une bonne technique pour surmonter cette problème. L'enseignant doit être plus créatifs dans l'apprentissage de la compétence de la production orale en employant des techniques d'apprentissage plus variées. Ainsi, les apprenants auront plus d'intêret et de motivation d'apprendre le français, particulièrement dans la production orale.

L'enseignant peut choisir certains jeux qui correspondant à l'effort d'améliorer les compétences de la production orale dans le cours. Les jeux sont utilisés comme la technique d'apprentissage est les activités d'apprentissage qui est intéressante et nécessaire, parce qu'elle peut être bénéfique pour le développement cognitif et la créativité des apprenants . Cette technique peut être

utilisés pour rendre plus facile l'enseignement de la production orale et aussi rendre actif les apprenants.

Le jeu de l'oie est un jeu de société de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés. Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case. Le jeu de l'oie est un jeu de hasard pur. La technique d'apprentissage avec ce jeu est un devenu moyen de motiver les apprenants à apprendre ou à réviser les matières qui ont été étudiés qui seront évalués au cours de ce jeu, donc ce sera amusant pour eux. En utilisant cette technique, les apprenants peuvent participer à un cours d'une façon plus amusant. Les avantages de cette technique sont qu'elle peut stimuler les apprenants à résoudre un problème simple et peut créer un environnement d'apprentissage plus amusant et aussi qu'ils seront plus motivés à apprendre.

Le but de la recherche est de savoir : (1) la différences positive et significative dans les résultats scolaires de la production orale du français entre les apprenants en classes XI au SMA N 3 Purworejo qui l'apprennent avec le jeu de l'oie comme la technique d'apprentissage et ceux qui l'apprennent avec la technique conventionnel. (2) l'efficacité du jeu de l'oie dans l'apprentissage de la compétences de la production orale du français des apprenants en classe XI au SMA N 3 Purworejo.

B. Développement

Selon Tarigan (2008: 55), l'expression orale est la compétence de prononcer l'articulation ou les mots afin d'exprimer et mettre en forme des idées et des pensées.

L'utilisation de la bonne technique d'apprentissage dans le cours est important parce qu'elle encourage les apprenants et elle leur permet d'étudier la langue étrangère, particulièrement, les compétences de la production orale du français. Il convient de proposer la technique plus variées. La meilleure technique d'apprentissage est celui qui a le plus de chance d'encourager les apprenants à parler. Les jeux sont des techniques d'apprentissage qui sont amusants que nous pouvons employer dans l'enseignement des langues. Ils peuvent aider les apprenants à exprimer leurs idées ou leurs pensées.

Le jeu de l'oie *snake and ladder* (Anglais) est un des jeux antiques. Le jeu est une boîte contenant plusieurs images associées l'un à l'autre qui se servent les échelles ou les serpents. Le jeu de l'oie a été développé à l'origine sur le territoire indien comme *Loksha Patamu*, avant le 16^{ème} siècle. Au début, ce jeu a été développé en utilisant la motive religieux d'hindoue comme une forme d'enseignement moral et religieux aux enfants. (Ranee, 2004: 3).

Olfix (2012: 1) affirme: “*This ancient race game, like Parichi originated in India. The game still exists in the West and in India*”. Le jeu est né en Inde et il existe toujours dans les pays occidentaux et en Inde.

Le jeu est une activité réalisée avec ou sans l'aide d'un outil qui produit des sens ou des informations, donner du plaisir, ou de développer l'imagination des

enfants (Sudono par Yusuf & Auliya, 2011: 16). Ainsi, les apprenants peuvent formuler une compréhension des concepts, des principes, des éléments clés, les processus, les résultats etc. (Suyanto par Yusuf & Auliya, 2011: 16).

Il y a plusieurs d'avantages de jeu de l'oie comme la technique d'apprentissage dans le cours tels que:

- 1) Débarrasser de sérieux qui inhiber
- 2) Éliminer le stress dans l'apprentissage
- 3) Inviter les gens à s'impliquer
- 4) Améliorer le processus d'apprentissage
- 5) Développer la créativité
- 6) Atteindre les objectifs
- 7) L'apprentissage de l'expérience
- 8) Se concentrer des apprenants comme un sujet d'étude

Liés à l'opinion ci-dessus, Rahayu (2012: 3) affirme que l'apprentissage avec du jeu de l'oie a ses avantages et ses inconvénients. Voici les avantages de cette technique:

1. La coopération dans les groupes pour terminer.
2. Les apprenants ne sont pas beaucoup de réflexion, de sorte que c'était amusant pour eux.
3. Avec de la chance dans un dé, elle peut fournir une plus grande motivation aux apprenants pour atteindre « *terminer* » (la victoire).
4. Elle nécessite une grande connaissance, parce-que les apprenants doivent d'être actif dans la recherche des réponses.

5. Elle peut contenir les différents types de questions avec des réponses.

Tandis que les inconvénients de cette technique, les voici:

1. L'utilisation le jeu de l'oie dans le cours nécessite beaucoup de temps.
2. Le jeu de l'oie ne peut se développer tous les matières d'apprentissage.
3. Elle ne peut pas mesurer la capacité d'un groupe, parce qu'elle est influencée par hasard qui obtenu de chaque groupe.

Dans cette recherche, on choisit le jeu de l'oie comme la technique d'apprentissage dans l'enseignement de la compétence de la production orale. On espère que le jeu de l'oie peut améliorer la qualité de l'apprentissage surtout celle de l'apprentissage de la production orale et l'aide les apprenants à comprendre le contexte de matière étudiée. Cette technique est beaucoup à encourager les apprenants à parler français.

Pendant l'enseignement, les apprenants sont invités à participer: à répondre aux questions sur le jeu de l'oie. On compte sur cette technique pour aider les apprenants à communiquer les idées ou les pensées facilement. Elle aide les apprenants à composer et à faciliter de la production orale du français. Les apprenants sont plus facile à parler le français après avoir pratiquer la discussion orale.

Cette recherche utilise l'approche quantitative. La méthode est le *quasi eksperiment* en plan du contrôle group de "pretest-posttets". Le représentants dans cette recherche sont les apprenants dans la classe XI au SMA N 3 Purworejo. Ils se composent de deux groupes. On a choisit par la technique *simple random sampling*, la classe XI A3 (31 lycèens) comme le groupe

d'expérimentale qui utilise la technique d'apprentissage avec le jeu de l'oie et la classe XI A2 (32 lycéens) comme le groupe du contrôle qui utilise la technique conventionnel.

On utilise la validité du contenu. La fiabilité des instruments on utilise *Alpha Cronbach* et le résultat est le $r\text{-calcul} = 0,796$. La fiabilité est testée dans la classe XI Sos3.

Cette recherche a duré du 4 Mars au 4 Mai 2013 au SMA N 3 Purworejo. L'apprentissage du groupe d'expérimentale s'est passé le samedi, 9 Mars avec le pre-test et le post-test le mercredi, 1 Mai. Et l'apprentissage du groupe de contrôle le pre-test s'est passé le lundi, 11 Mars et le post-test le samedi 4 Mai.

La technique de recherche se divise en trois étapes, telles que :

1) Avant le traitement

Dans cette étape, on fait le pre-test de la compétence au groupe d'expérimentale et le groupe de contrôle. C'est pour mesurer la maîtrise de la production orale du français des apprenants avant le traitement.

2) Le traitement

Dans cette étape, on utilise le traitement du jeu de l'oie comme la technique d'apprentissage au groupe expérimentale dans le cours de la production orale du français. Alors que dans le groupe contrôle on utilise de la technique conventionnel. On apprend le thème « la vie scolaire » qui s'est déroulé en 3 rencontres. On fait sur le sub thème « je suis fan », « les goûts », et « la famille ».

3) Après le traitement

Dans cette étape, on fait le post-test dont le sujet est aussi celui du pre-test.

L'objectif du post-test est de connaître la compétence de la production orale du groupe d'expérimentale qui est enseigné avec le jeu de l'oie comme la technique d'apprentissage et du groupe du contrôle qui est enseigné par la technique conventionnel.

On utilise le test-t pour savoir la différence positive et significative de la compétence de la production orale du français entre les apprenants qui apprennent avec le jeu de l'oie comme la technique d'apprentissage et ceux qui apprennent avec la technique conventionnel. Il est analysé avec le programme d'ordinateur du *SPSS 16.0 for windows*. Et le *gain score* est la technique analytique pour savoir l'efficacité du jeu de l'oie comme la technique d'apprentissage dans la compétence de la production orale du français.

D'après le comptage du pre-test, le score moyen du groupe d'expérimentale est 15,81 et le groupe de contrôle est 15,69. Sur le résultat du test-t est le calcul $t < \text{tableau-t}$, c'est $0,302 < 2,000$ avec $df=61$ et 5% de la valeur de signification. Cela montre qu'il n'y a pas de différence des résultats de la compétence de la production orale.

Le score moyen du post-test est 17,33 du groupe d'expérimentale et 16,08 pour le groupe de contrôle. Il est plus élevé que le score du pre-test. La différence du résultat de la compétence de la production orale du français grâce à l'utilisation du jeu de l'oie avec le groupe d'expérimentale. Sur le calcul du test-t est le calcul $t 3,053$ du $df=61$ et le $t\text{-tableau}$ 2,000 avec 5% de la valeur de signification. C'est-

à-dire que le calcul- $t >$ le tableau- t ou il y a la différence positive et significative le résultat de la compétence de la production orale du français les apprenants qui sont enseignés avec le jeu de l'oie comme et ceux qui sont enseignés avec la technique conventionnel.

Le calcul de *gains score* entre le groupe d'expérimentale et le groupe du contrôle est 0,336 plus élevé pour le groupe d'expérimentale, on peut conclure qu'il y a une différence entre le groupe d'expérimentale et le groupe du contrôle. Dans le calcul de l'efficacité de la pondération obtenue de 7,93%, et les résultats de l'hypothèse alternative (H_a) est « **acceptable** ». Cela montre que l'utilisation du jeu de l'oie dans l'apprentissage de la compétence de la production orale du française s'est plus efficace que d'utilisation de la technique conventionnel.

C. Conclusion

Vu le résultat de la recherche, le score moyen du post-test le groupe d'expérimentale est plus élevé que le score moyen du post-test le groupe du contrôle ($17.33 > 16.08$). avec le calcul du test- t , le calcul- t plus élevé que le tableau- t ($3,053 > 2,000$) du $df=61$ et 5% de la valeur de signification. D'après le calcul de *gain score* 0,336 (efficacité moyen). Alors, on peut voir que: 1) Il existe la différence positive et significative de résultat de la compétence de la production orale du français les apprenants qui ont appris avec le jeu de l'oie et ceux qui ont appris la technique conventionnel. 2) L'utilisation du jeu de l'oie dans l'apprentissage de la compétence de la production orale du français est plus efficace que la technique conventionnel.

D'après le résultat de l'analyse avec les test statistiques descriptives sur le score moyen de chaque classe, le score moyen du groupe d'expérimentale est mieux que le groupe du contrôle. Le score moyen de post-test du groupe expérimentale est plus meilleur que le score moyen de pré-test, alors que le score moyen de post-test du groupe contrôle a augmenté d'une façon significative.

D'après les conclusions de la recherche, on recommande:

1. aux apprenants

Il faut étudier bien pendants ses études, développer la capacité ou la compétence de français. Ils peuvent exprimer les idées et les informations dans la classe de la production orale.

2. aux enseignants

Cette recherche peut développer leurs compétences, donc ils peuvent enseigner bien et donner des matériaux plus impressionnants. Le jeu de l'oie comme la technique d'enseignement qui peut s'appliquer à l'apprentissage de la production orale du français. Les apprenants deviennent plus actifs et créatifs dans la classe, ainsi que d'optimiser le potentiel qui existe chez les apprenants de langues en utilisant le jeu de l'oie.